l'info sur les consoles Sega - Sony - Nintendo

MEGAFORCE

MEGA force

NOVEMBRE-DÉCEMBRE 96 - PARAIT TOUS LES 2 MOIS

SEGA Just does hits

Fighting Vipers
Daytona Champion circuit edition
Worldwide Soccer'97

TREMBLEZ : DOOM, HEXEN ET EXHUMED ENVAHISSENT LA SATURN

DRAGON BALL Z

le concours du siècle
100 k7 du film à gagner

T 4702 - 54 - 35,00 F - RD

35 FF • N°54 • NOVEMBRE / DÉCEMBRE 1996 • BELGIQUE : 240 FB • LUXEMBOURG : 230 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 9,50 $ (Can)

CONCOURS SEGA ET MEGAFORCE

QUESTIONS

1 - Combien de jeux mettant en scène Sonic sont déjà sortis sur Megadrive, avant SONIC 3 D ?

- a - 1
- b - 6
- c - 5

2 - Quel est l'ennemi juré de Sonic ?

- a - Docteur Robotnik
- b - Spoutnik
- c - Nights

3 - Quelle est l'équipe qui a programmé Sonic ?

- a - La Sonic Team
- b - La Cyber Team
- c - La Sonic Cyber

QUESTION SUBSIDIAIRE :

Imaginez un slogan mettant en scène tous les personnages rencontrés dans l'univers de Sonic.

dégu
g

LES LOTS

2e au 10e prix :

le jeu Sonic 3D
+ 1 blouson Sonic
+ 1 montre Sonic métallique
+ 1 sac à dos Sonic

RÈGLEMENT

1) Sega France et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 27 décembre 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Sega France et de Mega Force.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 janvier 1997.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Le SONIC nouveau est là !

Grande station gratuite !

1er prix :
le jeu Sonic 3D
+ le lot de TOUS les jeux Sonic sur Megadrive
+ 1 blouson Sonic
+ 1 montre Sonic métallique
+ 1 sac à dos Sonic

2e au 10e prix : le jeu Sonic 3D

11e au 70e prix :
le jeu Sonic 3D
+ 1 blouson Sonic

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 27 décembre 1996 à MEGA FORCE / Concours SONIC 3D
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy CEDEX. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : Noviale PRÉNOM : Florian
ADRESSE : 11 chemin de la Commune

CODE POSTAL : 35680 VILLE : Louvigné de Bais
Modèle d'ordinateur ou de console : Méga CD - Méga drive/Game Gear, Master system Age : 12 1/2

Réponse 1 :	a	(b)	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	(a)	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	(a)	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : chaque personnage dans l'ordre de leur rencontres

sommaire

Vous le savez tous, Noël arrive à grands pas. Et qu'est ce qui survient souvent en même temps ? Le Père Noël ? Oui, mais c'est pas ça… Les crises de foie ? Oui, mais non. Les cadeaux ? Pas tout à fait… Eh bien, à Noël, les supports de presse dits grand public s'intéressent aux jeux vidéo. Vous pensez, environ 60 % du chiffre d'affaires du marché des jeux vidéo se fait à cette période… Aussi, à chaque fin d'année, on a droit au même refrain : les reportages sur les jeux, leur influence sur la jeunesse (paraît-il mauvaise en principe), la violence, et tout ça… Ainsi, cette fin d'année 96 verra-t-elle une floraison de sujets dans la presse écrite et à la télé. Premier exemple : à l'heure où j'écris ces lignes, une chaîne de la télévision française prépare un reportage sur la violence et les jeux. D'ores et déjà, ces journalistes cherchent les jeux dans lesquels on peut voir des croix gammées, des gerbes de sang… Moi, j'ai toujours cru comprendre que le rôle d'un journaliste était d'informer, et ce, sans aucun préjugé. Bref, en toute neutralité. Or, si je me fie à la plupart des émissions diffusées en France sur le sujet, l'objectivité n'est pas le fort de certains journalistes. Ce sont ces mêmes "journalistes" qui vont interviewer les familles des victimes de l'avion de la TWA dans l'aéroport, ou encore photographier le mari de Stéphanie de Monaco dans ses ébats. Quant à l'intelligentsia, dès qu'elle se penche sur les jeux, c'est pour en faire une critique forcément négative : vous pensez, les jeux vidéo, c'est pour les tarés ; mieux vaut lire ou aller au théâtre. Je tiens quand même à rappeler que le parc de consoles installé dans le monde (qu'elles soient portables, 8, 16, 32 ou encore 64 bits) dépasse allègrement la centaine de millions d'exemplaires. Ce qui veut donc dire que plus de cent millions de foyers sont peuplés de débiles mentaux, de violents, de refoulés ? Pas du tout. Ces gens vivent, lisent, sortent, et représentent toutes les couches de la société. J'admets volontiers que certains jeux font étalage de violence et de sang, mais leur nombre est franchement limité, pour ne pas dire proche de zéro. Je dirais même que les plus violents et les plus malsains de ces logiciels circulent sous le manteau, dans des cercles hermétiques. Qui plus est, ces "jeux" concernent le monde du PC. Les constructeurs de consoles savent pertinemment qu'ils s'adressent aux plus jeunes. Ils savent donc s'auto-censurer et s'imposer des barrières. C'est dans leur intérêt, c'est dans le nôtre, c'est dans le vôtre. Quant aux adultes, ils sont par définition aptes à juger de ce qui est bon ou pas. Cet édito n'est pas là pour faire le procès de la télévision ou de la presse : il est juste la concrétisation d'un souhait, celui de voir un jour, sur une chaîne généraliste ou dans un grand titre de la presse écrite, un sujet sur les jeux vidéo OBJECTIF ! Et pour ça, les intervenants du marché, que ce soit Sega, Nintendo, Sony ou un éditeur tiers, doivent se serrer les coudes. Parfois, il faut savoir oublier la concurrence quand c'est dans l'intérêt de tous. Tchao à tous !

SCHMÜRZ

LE FORUM

LE GIGANTESQUE CONCOURS SEGA	2
COURRIER DES LECTEURS	6
NEWS/PREVIEWS	8
CONCOURS DU SIÈCLE DBZ	11
JEUX À VENIR	22
DERNIÈRES SORTIES	24
ENQUÊTE : LES DOOM-LIKE	26
WORK IN PROGRESS : DAYTONA CHAMPION CIRCUIT EDITION	40
WORK IN PROGRESS : CRUSADER NO REMORSE	44
L'INTRO DES TESTS	47
MEGAFORCE LOISIRS	51
LE TÉLÉ-ZAPPING	94
EN DIRECT DE L'ARCADE	96
LES SECRETS DE MEGAFORCE	98
PETITES ANNONCES	112

LES NOUVEAUTÉS

EXHUMED SATURN	36	BREAKPOINT TENNIS SATURN	68
WORLDWIDE SOCCER '97 SATURN	48	WORLD SERIES BASEBALL 2 SATURN	70
DESTRUCTION DERBY SATURN	50	FIGHTING VIPERS SATURN	72
CRASH BANDICOOT PLAYSTATION	56	CRIMEWAVE SATURN	76
ADVENTURES OF LOMAX PLAYSTATION	58	TOMB RAIDER SATURN	78
ROBOTRON X PLAYSTATION	59	SONIC 3D FLICKY'S ISLAND MEGADRIVE	84
SUPERSONIC RACERS PLAYSTATION	60	KEIO FLYING SQUADRON 2 SATURN	86
PROJECT OVERKILL PLAYSTATION	61	LES SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE MEGADRIVE	87
FIRO & KLAWD PLAYSTATION	62	STREET FIGHTER ALPHA 2 SATURN	88
X-COM PLAYSTATION	63	BLAM ! MACHINEHEAD SATURN	91
PITBALL PLAYSTATION	63	HIGHWAY 2000 SATURN	92
STAR GLADIATOR PLAYSTATION	64	3D LEMMINGS SATURN	93
FIFA '97 GOLD EDITION MEGADRIVE	67	DARIUS 2 SATURN	93

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON (BYE) • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• 1re Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaires de Rédaction : Éric BASSIN, Richard EL MESTIRI • Maquette : Dom, Mireille Guérineau • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI •
3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Couverture : Michael CAMBOUR •Illustrations de couvertures : Fighting Vipers © SEGA 1996, Dragon Ball Z © BIRD STUDIO/TOEI ANIMATION- AB FILMS ; Cahier Loisirs : Crash Bandicoot © NAUGHTY DOGS - SCE 1996 • Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. •

Tous droits de reproduction réservés
• Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996 • Réassort exclusif pour le réseau de vente : PRODIGE'S Tél : 01 40 54 03 08 . Terminal NMPP EBE

Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ (À chaque jour suffit sa peine) , Michel HOUNG,
Correspondant permanent : aux USA : Tommy FRANÇOIS •

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs

achetez vendez

aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

Nouveau • AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau • DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
Nouveau • LA TESTE DE BUCH	CYNER-J	Galerie Marchande Du Captal - 33260	05 56 54 61 49
• MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
• POITIERS	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	05 49 41 77 45
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25

IVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au **05.46.99.81.25**

PLAYSTATION
WIPEOUT 2097 →

SATURN
VIRTUA COP 2 →

CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Oyez, oyez bonn

C'EST MOI, LE SCHMÜRZ ! BEN QUOI, JE VOUS RÉVEILLE ? VOUS AVEZ L'AIR TOUT ENDORMI... POURTANT, À EN JUGER PAR VOTRE COURRIER, VOUS N'AVEZ PAS LA LANGUE DANS VOTRE POCHE. CAR ON PEUT DIRE QUE NOTRE NOUVELLE FORMULE VOUS AURA FAIT PARLER. ÇA VA DU "C'EST GÉNIAL !" AU "VOUS ETES C... OU QUOI ?". BREF, IL Y EN A À TOUTES LES SAUCES. AUSSI, J'AI PRIS LE PARTI DE RÉPONDRE À UNE DE VOS LETTRES À CE SUJET, QUI, ME SEMBLE-T-IL, RÉSUME BIEN LA SITUATION. À PART ÇA, VOTRE PRINCIPALE PRÉOCCUPATION RESTE LA SATURN, ET SURTOUT LES JEUX À VENIR. RASSUREZ-VOUS TOUT DE SUITE : LES NEWS L'ATTESTENT, LES SOFTS NE MANQUENT PAS ET NE SONT PAS PRETS DE MANQUER. TOUS LES GRANDS ÉDITEURS DÉVELOPPENT ACTUELLEMENT SUR LA CONSOLE, ET LES MOIS À VENIR DEVRAIENT VOIR SORTIR DES JEUX FASCINANTS. M'ENFIN, LES PAGES QUI SUIVENT VOUS LE MONTRERONT. QUANT À MOI, ENTRE NOUS, JE PEUX VOUS DIRE QU'À LA RÉDAC', ON A PRIS UN PIED MONSTRUEUX AVEC DES TITRES COMME EXHUMED, TOMB RAIDER, FIGHTING VIPERS, OU ENCORE COMMAND & CONQUER. CE DERNIER JEU EST VRAIMENT GIGANTESQUE ET IL ME TARDE D'Y JOUER ENCORE ET ENCORE. EN ATTENDANT, JE VAIS VOUS LAISSER LA PAROLE CAR J'AI CRU COMPRENDRE QUE VOUS AVIEZ UN OU DEUX TRUCS À ME DIRE. À PLUS !

SCHMÜRZ

SALUT SCHMÜRZ ET À TOUTE L'ÉQUIPE DE MEGAFORCE !

Je me présente, je m'appelle William Blondiau, j'ai 33 ans, je suis chauffeur de bus scolaires communaux (municipaux, si vous préférez), ma passion est le jeu vidéo. Je suis un vrai expert en jeux de soccer (NDLR : c'est-à-dire de foot), j'ai d'ailleurs crée depuis le 5 mai 1995 un club de jeux vidéo. J'ai appelé mon club "New Contacts Sega", bien connu dans la région et qui a remporté un très grand succès. Nous organisons des rencontres sportives, des compétitions, des tournois de soccer, dans une ambiance du tonnerre. Nous échangeons nos idées, nos trucs et astuces... Mon club est exclusivement consacré à Sega. Je possède toutes les cartouches de jeux de foot sur les consoles Master System, Megadrive, Mega CD et Saturn. Évidemment, nous avons un très large assortiment de jeux vidéo. Schmürz, je lis ton magazine super-génial depuis le n°1. Tes magazines sont sensationnels avec leurs tonnes de trucs et astuces sur les consoles et sur les nouveautés, mais je dois t'avouer que quand j'ai vu ton n° 53 en librairie, ça a été le coup de poignard en plein cœur. Schmürz, tu m'as déçu, toi qui es resté exclusif et fidèle à Sega depuis ton premier magazine jusqu'au n° 52. Maintenant, avec ce n° 53, Nintendo et Sony ont pris place dans tes pages : les deux plus grands concurrents de Sega, tu te rends compte de cela ? Mais pourquoi ? Pourtant, il y a beaucoup de projets pour l'avenir. Chez Sega, de nombreux titres sont en préparation pour la Saturn et la Megadrive. J'espère, Schmürz, que tu prendras quand même ma présente lettre en considération. Je suis avec toi et ton magazine depuis juillet/août 1991. Ne l'oublie pas cher ami. Maintenant, Schmürz, j'ai une question à te poser. Quand la cartouche International Superstar Soccer Deluxe sur Megadrive va-t-elle finalement sortir en Europe ?

J'espère que ma lettre fera le tour de toute l'équipe de Megaforce et que mon message sera publié dans le prochain numéro. Je serais tellement heureux si cela pouvait se réaliser !

Je vous remercie de votre attention et vous prie, cher Schmürz, et toute l'équipe de Megaforce, de recevoir mes salutations distinguées.

William Blondiau, de Belgique.

À moi la balle, maintenant. Notre Megaforce nouvelle formule a été fait ainsi pour deux raisons. La première, c'est pour vous faire un cadeau. Le magazine reste essentiellement consacré à Sega, et sur les 116 pages que tu as entre les mains, 100 sont consacrées à Sonic et à sa bande. 100 pages d'infos pures sur Sega. Tu vois ça ailleurs, toi ? À ma connaissance, nous sommes le seul canard à accorder autant de pages à Sega. Et c'est normal : le géant d'Haneda est notre priorité. Mais cela n'empêche pas de faire un cadeau et de vous offrir un petit bonus. D'autant plus, et c'est notre deuxième motivation, que les catalogues de la Playstation et de la Saturn ont, et vont encore avoir, de nombreux titres en commun. Vous informer sur les titres Playstation, c'est aussi vous montrer les jeux qui sortiront par la suite sur Saturn. Enfin, je crois que tout comme moi, tu aimes les jeux vidéo. Bien évidemment, j'ai grandi comme toi avec la Master System, et depuis, je voue un culte à la marque. D'où ma présence... Mais quand on aime les jeux vidéo, on les aime tous. Moi, en toute sincérité, j'aime bien savoir ce qui passe ailleurs, voir les jeux, m'informer, quoi ! Et surtout, c'est le meilleur moyen pour me conforter dans mon choix, et me rendre compte que j'ai bien fait de choisir Sega. Je vais quand même répondre à ta question sur ISS Deluxe. Le jeu est prévu en France pour le mois de décembre, si tout va bien.

SALUT À TOI SCHMÜRZ : LE GRAND EMPEREUR, LA MAGNIFICENCE, LE DIEU DES JEUX VIDÉO, LE VICTOR HUGO DE L'ARCADE, LE MOLIERE DES CONSOLES.

Fidèle à la Megadrive 1, j'ai besoin de quelques renseignements.

1) Lobo sortira-t-il enfin sur Megadrive ? Sa sortie est sans cesse repoussée !

Et tu n'as pas fini d'attendre. Lobo, ce jeu de baston Megadrive avec tous les personnages tirés du Comics américain du même nom, est déjà sorti aux États-Unis, mais à mon idée, et même à celle de l'éditeur, le jeu ne verra pas le jour en France en dehors des circuits de distribution parallèles, c'est-à-dire l'import. Ocean, l'éditeur donc, ne compte pas en effet le mettre sur le marché, et souhaite plutôt se consacrer aux jeux sur CD-Rom, dont la Saturn fait partie.

2) Quels jeux me conseilles-tu d'avoir ? Je flashe plutôt sur Sonic 3D et Lobo, mais je ne suis pas sûr de moi.

Pour Sonic 3D, tu peux y aller, c'est du tout bon. Le jeu est innovant, beau, jouable, fun, intéressant... bref, c'est dément. Et Sonic lui a consacré toutes ses forces, tu peux donc lui faire confiance. Sinon, je ne saurais trop te conseiller un titre comme Pinocchio, qui s'est avéré être une bonne surprise. Pour rester dans les productions Disney, si tu n'as jamais joué à Quackshot et Castle of Illusion, il existe une compilation de ces deux jeux, sortie tout récemment à un prix défiant toute concurrence. En plus, Quackshot est un excellent jeu, et Castle of Illusion vaut aussi le coup d'œil. Enfin, il existe tous les jeux de sport d'EA Sports, comme Fifa '97 Gold Edition, qui est plutôt bien réussi, ou NHL '97 qui va sortir. Et puis si tu aimes le foot, surveille de près ISS Deluxe. Ce sera LE jeu de foot sur Megadrive.

3) Pour Noël, j'ai envie d'acheter la 32 X, puisque je n'ai pas le droit d'acheter la Saturn (snif). Je me rabats donc sur cette "32 bits". Tu crois que ça vaut le coup ?

Tu veux vraiment mon avis ? Surtout ne fais

es gens !

1) Possédant un PC avec CD-ROM et Windows 95, est-il possible de découvrir des codes et faut-il un soft spécial ?

DANIEL, DE BRUXELLES

Oui, tu le peux. Mais pour cela, tu as besoin de l'Action Replay (qui coûte environ 400 francs), et du Pro PC Comms Link, qui contient la carte PC et les câbles de connexion. Ce truc coûte également aux environs de 400 francs, et est lui aussi fabriqué par Datel.

2) On m'a proposé de transformer ma Saturn avec des switchs 50 et 60 Hz pour sélectionner les CDs japonais, américains ou européens. Est-ce valable ou pas ?

TOUJOURS DANIEL, QUI HABITE TOUJOURS À BRUXELLES

Non, pour plusieurs raisons. La première, c'est que les switchs, ça ne plait pas toujours aux consoles. Entre autres exemples, j'en connais qui pleurent parce qu'ils ont modifié leur Playstation, et que maintenant, elle foire. La deuxième raison, c'est que pour ça, tu as l'Action Replay Saturn qui est nettement plus pratique pour lire les CDs japonais et américains.

3) Quelle est l'adresse Internet de Sega ?

BENOIT, DE DOUAI

Les adresses Web sont : http://www.sega-europe.com/ (pour Sega Europe), http://www.segaoa.com/ pour les États-Unis et http://www.sega.co.jp/ pour le site japonais.

4) J'ai lu que Segasoft allait faire des jeux sur la Playstation ! Dites-moi que ce n'est pas vrai !

DENIS, DE LYON.

Et si... Mais pour l'instant, les titres annoncés ne tourneront que sur PC et Saturn.

MORCEAUX CHOISIS

pas ça ! La 32 X n'est vraiment pas une réussite. En fait, les débuts ont été prometteurs, avec Doom, Star Wars ou encore Virtua Racing Deluxe. Même après, quelques jeux sympas sont sortis. Mais depuis, plus rien d'intéressant n'a vu le jour, et tout le monde, y compris Sega, a arrêté de développer sur cette fausse console. Et puis, pour compléter le tableau, il faut quand même que tu saches que ces consoles-là sont aussi peu fiables que dépourvues de jeux. Elles tombent en panne sans arrêt et c'est le calvaire. Sincèrement, économise encore, cumule ta fête, ton anniversaire et Noël, et viens rejoindre la famille des possesseurs de Saturn. Là, au moins, tu ne seras pas déçu.

4) Chez moi, j'ai aussi un ordinateur avec CD-Rom. Est-ce que les jeux comme Nights, Alien Trilogy, Virtua Fighter Kids sortiront sur CD-Rom ?

À ma connaissance, Nights et Virtua Fighter Kids ne sortiront pas dans la gamme Sega PC. Par contre, tu peux découvrir des jeux Saturn comme Panzer Dragoon, Virtua Fighter (le premier), ou mieux, Sega Rally, qui s'apprête à sortir et qui vaut vraiment le détour. Décidément, que ce soit sur PC ou sur consoles, c'est vraiment le meilleur jeu de bagnoles. Quant à Alien Trilogy, il est prévu par Acclaim sur PC. C'est un bon jeu, mais quitte à acheter un jeu de ce genre sur PC, tourne-toi plutôt vers Duke Nukem 3D ou Quake, qui lui sont supérieurs en de nombreux points.

5) Au fait ! Sur Megadrive, j'ai Mortal Kombat 3, et dans le n° 45 de Megaforce, il y avait le code pour faire apparaître les Killer Codes dans le menu. À quoi sert Quick End ? Et comment s'en servir ?

Dans le numéro 45, tu peux trouver le Debug Mode, qui comprend un bon paquet d'options. C'est ici que tu pourras utiliser Quick End, qui te permettra de voir toutes les fins. Il suffisait de demander...

Si tu ne peux pas publier ma lettre, envoie-moi les réponses à mes questions.

Guillaume Renaudie, de Bayssac

SALUT À TOI MISTER SCHMURZ !

À Noël, je vais recevoir ma Saturn, et je veux connaître ton avis sur les questions qui me travaillent le melon.

1) Me faut-il acheter Earthworm Jim 2 sur Saturn, même si je l'ai déjà sur Megadrive, ou plutôt Rayman 2 ?

Il n'y pas photo. Même si Earthworm Jim 2 sur Saturn n'est pas encore sorti (on se demande d'ailleurs ce qu'ils fabriquent, vu que le soft est fini depuis de nombreux mois), j'ai eu l'occasion d'y jouer, et je peux te dire que c'est exactement la même chose ! C'est à la limite de l'arnaque, car il y a juste quelques améliorations graphiques. En fait, le point de vue des développeurs n'était pas d'arnaquer, mais de permettre à ceux qui n'ont pas de 16 bits et qui ont une Saturn de connaître les joies de ce jeu qui reste excellent. Donc, si tu l'as sur Megadrive, laisse tomber. Quant à Rayman 2, même s'il ne sort pas avant le printemps prochain (genre mars ou avril), je peux déjà te dire qu'il est immanquable. Aussi fun que le premier, aussi beau, avec une difficulté mieux dosée et de nouveaux pouvoirs, il te permettra de jouer sur deux plans et sera vraiment un titre à posséder. Il n'y pas du tout photo entre Earthworm Jim 2 et Rayman 2 !

2) J'ai joué sur la Play... Atchoummm... (à vos souhaits, merci) chez un copain et il avait un jeu qui ferait mon bonheur s'il sortait sur Saturn : il s'agit de Twisted Metal (jeu de voitures armées qui se poursuivent pour se bousiller). Si oui, quand ?

Effectivement, je connais ce jeu, qui, à mon avis, est plutôt gentillet, et dont la suite, tout aussi gentillette, va sortir. Le hic, c'est que ce titre est développé et édité par Sony, et c'est pourquoi il ne faut pas rêver : la Saturn ne le comptera pas dans son catalogue. Par contre, juste pour info, Krazy Ivan, de Psygnosis, devrait paraître en janvier. Si les dates sont maintenues...

3) Le jeu Resident Evil va-t-il sortir sur Saturn, oui ou non ? Car j'ai lu qu'il était prévu sur Saturn, mais vous avez dit : "Pas à ma connaissance...".

J'aimerais bien savoir où tu as pu lire que Resident Evil allait sortir sur Saturn. Sûrement pas dans nos pages. La preuve, ma réponse à cette question fut "pas à ma connaissance...". Par contre, si ça peut te calmer, sache que la suite, prévue pour l'année 1997, et qui s'appellera Resident Evil 2 (subtil, non ?), sortira sur Saturn avec une 3D améliorée, un scénario plus flippant et plein de nouveautés. Pour en savoir plus, va voir dans les news, tu pourras contempler les premières photos. Tu vois, il était inutile de s'énerver...

4) J'ai lu que Fifa '97 et NHL '97 vont sortir prochainement. À ton avis, Fifa '97 sera-t-il mieux que son petit frère ?

Tu parles de quelle console ? Dans le doute, je vais répondre pour les deux. Oui, ces deux jeux sont prévus sur Megadrive et Saturn. Sur Megadrive, la dernière mouture de Fifa '97 est largement meilleure et surtout plus jouable que la version 96. Même graphiquement, la différence se voit. Quant à NHL '97, si nous n'avons pas pu le tester faute de version, nous avons cependant pu constater que la différence n'est pas gigantesque avec les précédents épisodes. Sur Saturn, par contre, Fifa '97 nous a semblé lui aussi beaucoup plus beau, avec des persos en 3D, mais surtout plus jouable, ce qui ne gâche rien. Quant au hockey, après quelques minutes passées à jouer dessus, je peux te dire que ça va cartonner.

5) Alien Trilogy est-il le meilleur Doom-Like sur Saturn ? Et Congo, avec ses superbes décors est-il aussi bien qu'Alien Trilogy ?

Je dirais qu'Alien Trilogy est meilleur. Mais maintenant, si tu cherches un Doom-Like, va plutôt voir le fabuleux Exhumed, qui est vraiment génial et splendide, ou alors attends la sortie de Doom et d'Hexen, qui sont des chefs-d'œuvre du genre.

Voilà, j'en ai fini avec mes questions. J'espère que tu publies les petits Suisses qui, j'en suis sûr, sont nombreux à lire ton journal, magnifiquement bien expliqué et qui va vivre encore beaucoup d'années. En attendant que je sois publié, je te salue avec ma manette du haut de Moléson (montagne suisse). Quel frimeur je suis !

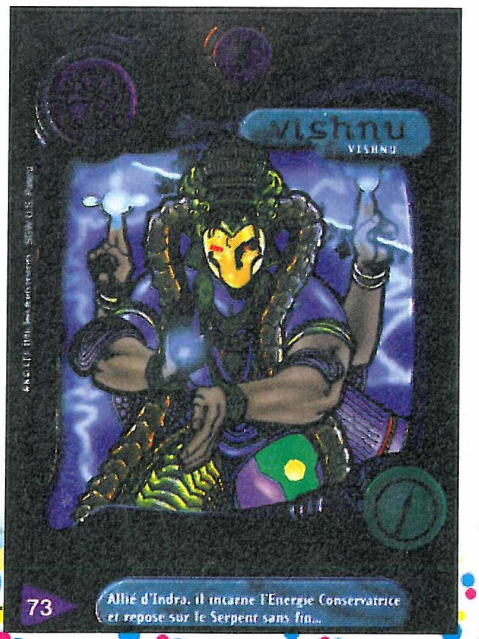
Monmon le Saturnien, alias Edmond Parizot, de Suisse.

concours

du 1er novembre au 31 décembre

SEGA Just do Hits

Noel approche à grands pas et résultat, les tests se bousculent. Moralité : nous avons dû faire des choix pour les news, et nous ne vous avons gardé que le meilleur. Jugez par vous-même : Command & Conquer, NBA Jam Extreme, Scorcher, Resident Evil 2... Bref, c'est du tout bon, du tout beau et cette fin d'année va etre méga-forte. Ces news sont aussi l'occasion de découvrir les premières images de Sonic Blast sur Saturn. Depuis le temps qu'on attend notre hérisson préféré, roi des jeux de plates-formes, sur Saturn, on commence sérieusement à saliver. Et les quelques photos que nous diffusons n'arrangent pas les choses côté salive. Ensuite, ces news sont l'occasion de découvrir l'univers fascinant et sanglant des Doom-Like dans un dossier gigantesque : vous saurez tout sur les créateurs de Doom, leurs jeux, leurs concurrents, et surtout sur ce qui va arriver sur Saturn, comme Duke Nukem 3D ou Quake. Enfin, c'est pour vous l'opportunité de découvrir Doom Saturn et Hexen Saturn, deux jeux mythiques qui vont débarquer sous peu. Bref, à Noël, Sega et ses éditeurs vous gâtent !



Deus

Les cartes mythiques

La boîte à laquelle on doit les Pogs en France frappe de nouveau en lançant Deus, un jeu qui devrait révolutionner les cours de récré. Deus est un jeu de cartes dans lequel des divinités de diverses forces et origines (grecque, inca, japonaise, romaine, indienne...) s'affrontent par le biais de sortilèges et de grandes batailles. Le jeu comporte cent trente Trads (ce sont les cartes), dont dix sont des sortilèges. But du jeu : piquer un max de cartes à son adversaire. Le principe est simple, ce qui fait que tout le monde va pouvoir s'éclater avec ce jeu étonnant, d'autant plus que les cartes, dessinées par de grands graphistes américains, sont de toute beauté et d'une qualité impeccable. En bref, Deus, c'est le pied, et vous saurez tout sur la mythologie...

Trash It

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Trash It n'est pas annoncé comme le jeu de cette fin d'année, mais pourtant, il pourrait réserver une surprise assez agréable. Ce titre vous mettra en effet entre les mains un petit personnage bougon, et surtout équipé d'un marteau avec lequel il détruit tout ce qui se présente à lui. C'est d'ailleurs l'essence même du jeu... Cela dit, vous devrez faire attention : inutile de détruire un mur si vous voyez que celui-ci risque de vous tomber dessus. Bref, si l'on n'est pas en face du casse-tête le plus chinois de l'année, Trash It vous opposera quand même quelques énigmes, qui viendront affiner ce jeu essentiellement axé sur l'action. ■

Bedlam

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

Ce type de jeu semble avoir le vent en poupe. Dans le même esprit que Crusader, ce genre d'action/stratégie en 3D isométrique vous emmènera dans un monde dévasté par la guerre, dans lequel les Biomechs, créés par l'homme, se sont rebellés. À la tête de trois commandos, vous, homme simple et modeste, allez partir pour une vingtaine de missions et surtout pour faire sauter tout ce que vous trouverez. Car le jeu étant en 3D, les décors sont destructibles et ce n'est pas avec une centaine d'armes disponibles que vous manquerez d'arguments. Enfin, sachez qu'au fur et à mesure du jeu, vos hommes verront leurs capacités physiques augmenter, ce qui ne sera pas de refus au vu de ce qui les attend. ■

ça va cogner !

oui mais avec humanité et cœur

tous les coups toutes les actuces les meilleurs conseils

fighting vipers
night warriors
tekken 2

les power ruses la défoule nom de dlà

consultez des centaines d'astuces

08 36 68 0678

c'est ce numéro que vous composez pour obtenir le service, allez, je le redonne

08 36 68 0678

zéro, six, sept, huit

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

Incredible Hulk

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EIDOS • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Après son passage, il y a bien longtemps, sur 16 bits, revoilà le géant vert. Non, pas celui du maïs... celui qui déchire ses chemises. Tiré de l'univers des Marvel© Comics© (on ne sait jamais, ils attaquent pour un rien), ce jeu vous proposera quatorze niveaux intégralement en 3D dans lesquels vous dirigerez contre vents et marées ce professeur devenu vert et fort. Il s'agit en fait d'un pur Beat'Em All qui laissera à votre disposition vingt coups offensifs et défensifs pour progresser. Soyons francs : ce jeu ne va pas changer la face du monde ou de la planète vidéoludique, mais les amateurs du genre pourront apprécier. ■

Virtual On

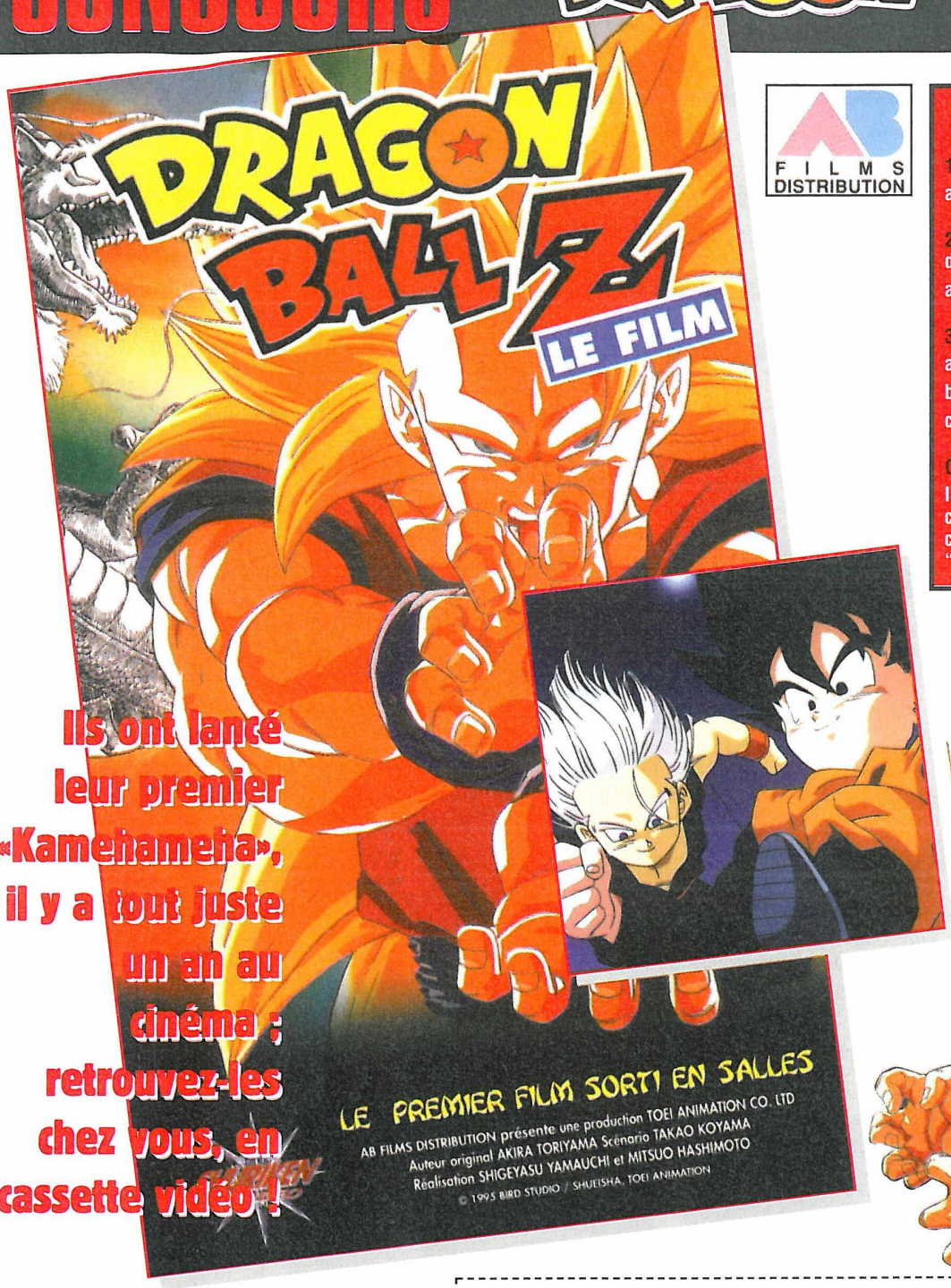
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Voilà qui risque de changer des jeux de combat (le mot poli pour dire castagne, bourre-pif, baston). Un peu comme Rise of the Robots (une référence comme tout le monde sait), ce jeu met en scène huit robots. Le savoir-faire de Sega en arcade n'est plus à démontrer et ce jeu a donc de multiples atouts. Dans cet univers entièrement en 3D, vous disposez, en fonction du robot choisi, d'armes plus ou moins dévastatrices : missiles à tête chercheuse, bombes, mitrailleuse lourde... Le décor aura aussi son importance, puisque pour éviter les pruneaux atomiques qui sont destinés à votre faciès, vous pourrez vous abriter derrière des immeubles, des arbres, des murets... Bref, c'est plus subtil (malgré les apparences) qu'un jeu dans lequel vous êtes en face-à-face avec l'adversaire. Enfin, le summum, c'est que votre personnage évoluera et maîtrisera de nouvelles techniques au fur et à mesure des niveaux. Bref, ça va cartonner. ■

HIT PARADE

Classement	Progression		Mois de présence	Mois précédent
1	▲	NIGHTS + PAD	-	-
2	▲	DESTRUCTION DERBY	-	-
3	-	SEGA RALLY	3	3
4	▲	THE STORY OF THOR	-	-
5	▲	EXHUMED	-	-
6	▲	ATHLETE KINGS	-	-
7	▲	NBA ACTION	-	-
8	▲	DISCWORLD	-	-
9	▲	NIGHTS (SEUL)	-	-
10	▲	VIRTUA FIGHTER KIDS	-	-

CONCOURS DRAGON BALL Z



AB FILMS DISTRIBUTION

LES QUESTIONS

1 - Qui est à l'origine de la folie de Broly ?
a - Sangoku b - Sangoten c - Shangohan

2 - Quel ennemi Sangoku devra-t-il affronter, dans le film Dragon Ball Z ?
a - Janemba b - Jamepassa c - Moinonplu

3 - Qui est Trunks ?
a - Le troisième fils de Sangoku
b - Le fils de Vegeta
c - Le fils de Krilin

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginer le slogan pour le lancement de la cassette vidéo "DRAGON BALL Z" (lequel lancement coïncide avec la sortie en salles de "DRAGON BALL Z 2").

Ils ont lancé leur premier «Kamehameha», il y a tout juste un an au cinéma ; retrouvez-les chez vous, en cassette vidéo !

★ **1er au 100e prix :** la K7 vidéo "DRAGON BALL Z"

★ **101e au 150e prix :** un CD audio de la musique du film

REGLEMENT

1) AB Films Distribution et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 7 décembre1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de AB Films Distribution et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 31 décembre 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 07 décembre 1996 à MEGA FORCE / Concours DRAGON BALL Z – K7
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy CEDEX. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : Noviale PRÉNOM : Florian
ADRESSE : 11 chemin de la bourrie
CODE POSTAL : 35690 VILLE : Souvigné de Bais
Modèle d'ordinateur ou de console : MD - GG - MS - MC Age : 12 1/2

Réponse 1 : (a) b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : (a) b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a (b) c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : tous les personnages dans l'ordre de leur rencontre

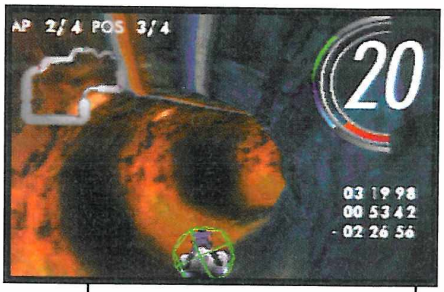
Scorcher

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SCAVENGER • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

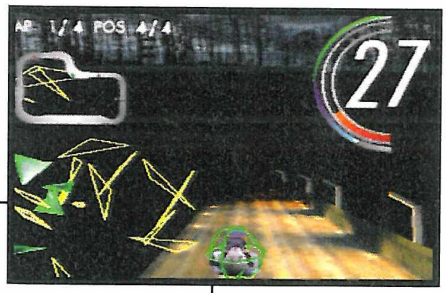
Accros de WipEout, les mecs de Scavenger ? C'est bien possible... Car lorsqu'on jette un œil, et même une oreille à Scorcher, on a l'impression de connaître le jeu. Cela dit, n'attendez pas des Américains qu'il vous aient concocté une vague resucée du titre de Psygnosis. Scorcher a son caractère, et des atouts pour plaire...

Hyper Hyper !

Dans le style techno-trans-goa-indus, Scorcher se pose là. Le jeu n'est pas une simulation de soirée au «Queen», mais bel et bien un jeu de course, ce qui ne surprendra personne au vu des photos. Je peux même vous dire que vous piloterez des motos. Attention, pas des 50 cm3, mais des motos montées sur coussins d'air et entourées d'un arc électromagnétique (ou ce que l'on suppose être un arc électromagnétique). Résultat, vous allez vous lancer dans une série de courses (en Time Attack ou Championnat), opposé à trois concurrents chevronnés, et sur des cirucits vraiment tordus et qui plus est, à parcourir dans un temps limité. Le plus dur sera bien de rester sur ces circuits, tant les sorties de route, les fosses béantes et les attrape-testeurs sont nombreux. Vous l'avez compris : Scorcher n'est pas un jeu de course classique. Aussi, vous aurez à récupérer des items tout au long de la course, à sauter par-dessus les trous et les obstacles, et à zigzaguer entre les pièges. Baigné par une pure musique techno, ce titre devrait surprendre par sa beauté mais aussi par son style, assez inhabituel. Quant à l'intérêt, je ne m'avancerais pas, et préfère attendre le test pour me prononcer.

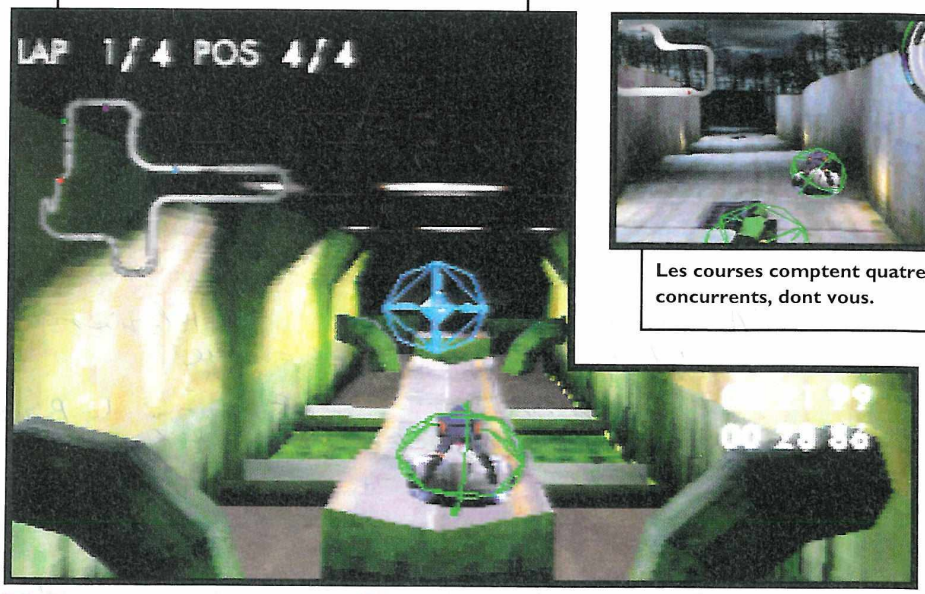


Les circuits de Scorcher ne sont pas vraiment linéaires...



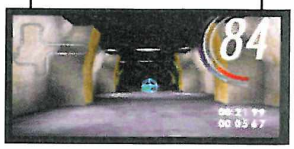
Vous récupérerez des items tout au long du circuit qui vous donneront des bonus de temps.

Si vous tombez de la piste, le jeu vous renverra quelques centaines de mètres en arrière.



Les courses comptent quatre concurrents, dont vous.

Pour jouer, vous disposerez de deux vues : celle-ci, plus la vue extérieure.



TELEX

LE RETOUR DES JEDIS

Pas de réelles nouveautés chez Dark Horse pour la fin de l'année. On retrouve avec plaisir nos chevaliers Jedis Vatine et Blanchard pour la conclusion de «L'Héritier de l'Empire». Mais aussi la suite de «L'ère des Reptiles», sous-titré «La Chasse» et dont les superbes dessins pallient à merveille la non existence (voulue, je le rappelle) des dialogues, ainsi que le tome II de «Aliens Vs Predator», ou le scénario est toujours aussi bon (et les dessins mauvais). Enfin, pour les fetes de fin d'année, laissez-vous séduire par un conte de Noel quelque peu particulier mettant en scene le «splendide» Mask dans «Happy Christmask» !

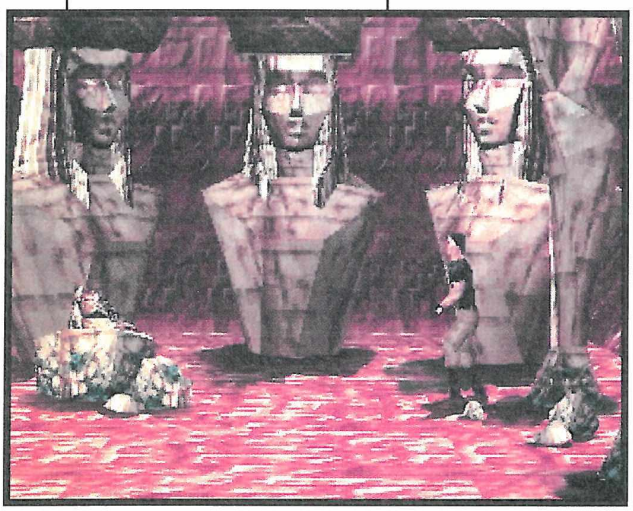
McCANN

La pression augmente
sur Saturn :
Sega lance 3 nouveaux jeux.

Pitfall

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACTIVISION • DISPONIBILITÉ : 1997

Le nouvel univers de Pitfall sera entièrement en 3D mappée et calculée en temps réel.

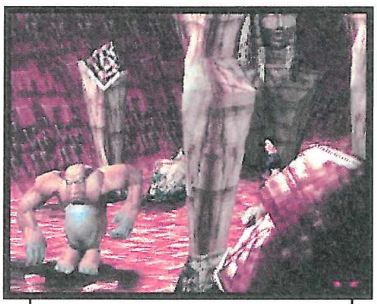


Beaucoup moins excitant que celui - ou plutôt celle - de Tomb Raider (physiquement bien sûr), le héros de Pitfall reprend du service. On l'avait vu sur Atari VCS 2600, on l'avait vu sur 16 bits, le voilà maintenant sur 32 bits, et avec une dimension supplémentaire. Plus ça va plus il prend la grosse tête, lui...

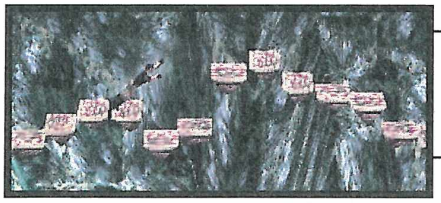
DJ Activision

Mon allusion à Tomb Raider n'est pas gratuite, puisqu'à l'instar du jeu de Core Design/Eidos, ce jeu mixera action et aventure, avec un soupçon de plates-formes. Comme les précédentes moutures, vous traverserez des ruines antiques, des temples mayas, des jungles hostiles et humides, rencontrant chemin faisant quelques adversaires gigantesques, tels que des gorilles, des monstres... Bref, avec un personnage que vous verrez «de dos» (un peu comme dans Tomb Raider) dans les niveaux en 3D, Pitfall va vous plonger dans une aventure que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Comme la mode commence à l'imposer, ce titre d'Activision alternera séquences en 3D et séquences en «2D», avec textures également. Il est vrai que parfois rien ne vaut la bonne vieille 2D pour les épreuves de plates-formes... Entièrement mappée, la 3D de Pitfall est calculée en temps réel, et même si le jeu pour l'instant n'affiche pas les textures les plus fines du monde, nous devrions avoir un titre prometteur dans quelques mois... Pitfall ne nous a jamais déçus...

Vous n'êtes pas au bout de vos surprises avec ce titre... Parfois vous devrez même faire le couard. Remarquez, avec un monstre comme celui-ci à ses trousses...



Cette espèce de gorille ne vous a pas encore repéré. Inutile de le provoquer, sinon il vous en cuira ; et puis, même avec votre fouet, le combat ne sera pas vraiment équitable.



Voyez que des épreuves délicates vous attendent...

Ne vous attendez pas à une partie de plaisir.

TELEX

C'EST LA FIN

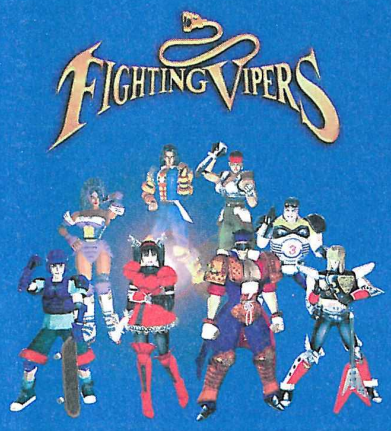
Conclusion du gigantesque «cross-over» (une trentaine de numéros) «L'Ere d'Apocalypse» dans le Hors-Série X-Men#1 de 48 pages, édité par Semic, reprend en fait le X-Men Prime américain. Le retour à la réalité ne se fait pas sans heurts et de nombreuses personnalités des deux clans vont périr. Retour à la normale pour les séries «X» dans Special Strange de ce mois.

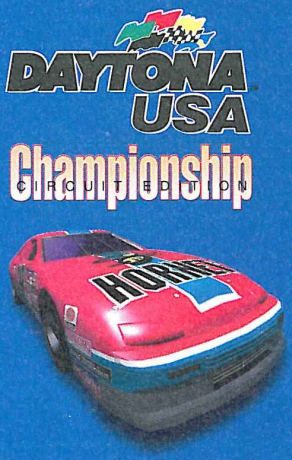
EN BREF

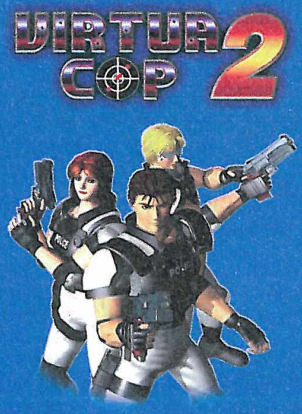
Une nouvelle série Image est annoncée chez Semic pour la fin du mois, c'est Witchblade de Mark Silvestri. C'est à voir, rien que pour les dessins. Les amateurs des cartes «Magic» retrouveront le nouvel album consacré à l'univers du jeu chez Semic (Magic#4) qui contient deux nouvelles séries : «Terres Natales» et «Empires Déchus», ainsi qu'un lot de nouvelles cartes inédites en cadeau. Sympa !

SEGA SATURN

Prépare-toi à réagir.







Pas question de se défiler avec Fighting Vipers : c'est un combat sur un ring clos. Les combattants, dans des tenues complètement extravagantes, ne plaisantent pas : épée, roller blade ou skate board, chacun a son arme de prédilection. A chaque coup porté, les pièces d'armures des combattants volent en éclats dans tous les sens. Grâce à sa vitesse, sa fluidité d'animation et ses graphismes exceptionnels, Fighting Vipers ne te laisse qu'un seul choix : devenir le meilleur combattant.

Daytona USA Championship Circuit Edition est un jeu sans équivalent qui te transporte au cœur de la course. Vis les sensations de vitesse, de crash avec la même intensité que dans le jeu d'arcade. Avant de prendre le départ, tu auras à choisir parmi 5 circuits et 8 voitures. Et surtout travaille tes réflexes car un deuxième joueur peut rentrer dans la course et rendre la compétition parfois insupportable.

Etre superflic à Virtua City n'est pas de tout repos mais la mission en vaut la peine : nettoyer la ville de tous ses malfrats. Virtua Cop 2 ne lésine pas sur les moyens. Tu as à ta disposition des guns interchangeables et des stocks de munitions. Dans les trois stages du jeu, tu participes à une poursuite en voiture ou à un siège dans un métro lancé à toute allure. Virtua Cop 2 : pour les nerveux de la gâchette. Alors, prêt à réagir ?

SITE WEB : http://www.sega-europe.com

ASTUCES, INFOS + CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA
*
**

DECOUVREZ LES DERNIERES NOUVEAUTES SEGA
AU SALON DU MULTIMEDIA,
PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE 1996

SEGA C'est plus fort que toi.

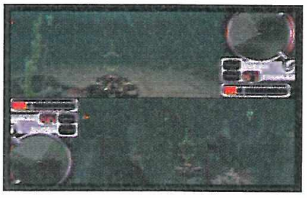
McCANN

* 2,23F/min - ** 1,29F/min

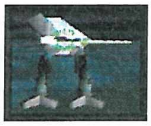
Amok

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SCAVENGER • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Amok désigne danss certaines peuplades les personnes prises de folie, et ce titre restitue bien l'esprit des développeurs de Scavenger. Leur jeu, Amok donc, est un shoot'em up qui sort des limites du normal. Dans un monde dévasté, hanté deci-delà de rescapés d'un quelconque holocauste, vous allez vous lancer dans un univers glauque, sombre et surtout périlleux. Le but du jeu est plutôt simple : vous devez remplir des missions, qui vous sont confiées au début de chaque niveau, et surtout apprendre à rester vivant. Pour cela, vous bénéficierez d'armes classiques, auxquelles viendront s'ajouter les missiles et autres suppositoires atomiques que vous trouverez dans les niveaux. Amok vous entraînera aussi bien dans les fonds sous-marins, infestés de requins et de mines sous-marines, qu'à la surface de la Terre, guère plus réjouissante. En 3D texturée et temps réel, Amok n'est pas le titre le plus original qui soit, mais devrait plaire aux amateurs du genre.

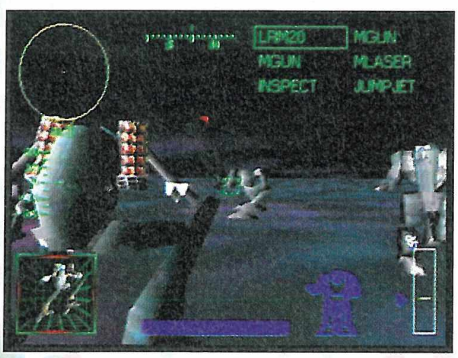


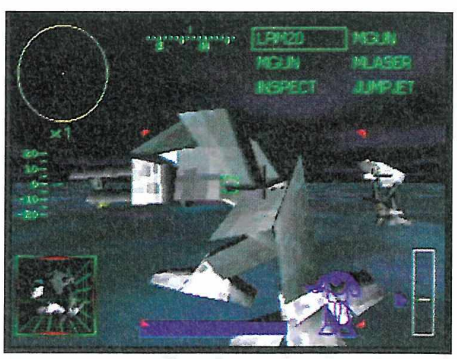
Mechwarrior 2



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACTIVISION • DISPONIBILITÉ : 1ER TRIMESTRE 97

Si vous aimez les robots qui grincent, qui font plein de bruit et de petites lumières, Mechwarrior 2 devrait vous apporter tout ça. Déjà sorti sur PC CD- ROM il y a quelques mois, ce titre d'Activision vous laissera choisir parmi douze engins de la mort, les Mechwarriors, que vous devrez guider au cours de 30 missions diverses. Bien évidemment, vous agirez seul contre tous, et c'est essentiellement de l'action que vous aurez. Pour vous défendre de vos ennemis ou bien les «dynamiter façon puzzle aux quatre coins de Paris», vous disposerez d'un armement progressif. À mesure que vous progresserez dans le jeu, vous trouverez en effet des armes telles que des lasers, des roquettes, des mitrailleuses... Après chaque mission, vous aurez la possibilité de réparer votre machine, ce qui bien entendu ne sera pas superflu. Completely en 3D mappée temps réel, Mechwarrior 2 a même eu quelques améliorations par rapport aux versions PC, ce qui ravira les amateurs du genre, et uniquement eux.





TELEX

X-TREMEMENT TARD

Sonic X-Treme, le premier Sonic prévu sur Saturn, qui devait sortir ce mois-ci, n'a visiblement pas convaincu. Sega avait en effet confié le développement à sa branche américaine. Alors voilà, on leur fait confiance et on se retrouve dans la mouise. Visiblement, les Nippons n'ont pas apprécié le travail de leurs confreres et ont donc décidé de s'occuper eux-memes du jeu avec l'équipe de Nights. Résultat, Sonic X- Treme passe momentanément à la trappe, et dans le meme temps, Sega annonce son intention de sortir Sonic Blast sur Saturn, une version 32 bits du Sonic 3D Megadrive. Et n'oublions pas Sonic Fighting, le jeu de baston, prévu lui aussi sur console. J'commence à m'y perdre, et j'ai l'impression que je ne suis pas le seul. Personne n'aurait une aspirine ?

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00	NHL 97 (EUR)	349,00
FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**249,00**	PINOCCHIO (EUR)	369,00
J. MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	WORMS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00		

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**	**MARSUPILAMI**	**169,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00	**MORTAL KOMBAT 2 (EUR)**	**199,00**
BUBSY 2 (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
CANNON FODER (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00	**NBA JAM TE (EUR)**	**169,00**
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DONALD MAU MALLARD	**169,00**	**PETE SAMPRAS 96 (EUR)**	**199,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**	**POWER RANGERS 2**	**149,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	RISE OF THE ROBOT	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	99,00	**SHINNING FORCE (EUR)**	**129,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	**SOLEIL (EUR)**	**169,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SONIC SPINBALL**	**169,00**
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
J. MADDEN 96	199,00	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
JUDGE DREDD (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
		ZOOL (EUR)	99,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Articles DRAGON BALL Z

LISTE SUR DEMANDE

Sega 32 X

→ **SEGA 32X + 1 JEU** **490 F**

→ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **690 F**

JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1290 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** **1490 F**

VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**

Liste des films disponible sur demande

JEUX JAP		JACK IS BACK	
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00
FATAL FURY 3	349,00	JOHN MADDEN 97	369,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00	KEIO 2	369,00
FIGHTING VIPERS	**349,00**	LOADED	349,00
GRAN CHASER	149,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
IN THE HUNT	149,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	MORTAL KOMBAT 2	199,00
MEGAMAN X3	199,00	MR BONES	349,00
NIGHTS	249,00	NBA JAM EXTREME	369,00
PANZER DRAGON 2	249,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	**499,00**	NFL QUATERBACK 96	299,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**399,00**	NFL QUATERBACK 97	369,00
TENCHI O KURAU 2	**299,00**	NHL HOCKEY	199,00
TOSHIDEN	**199,00**	NHL HOCKEY 97	369,00
TOSHIDEN 2	**399,00**	NIGHT + PAD	499,00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	NIGHT WARRIOR	369,00
VIRTUA FIGHTER KID	**299,00**	OLYMPIC GAMES	349,00
JEUX USA		OLYMPIC SOCCER	299,00
MYST	**199,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	ROAD RASH	369,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00	**SEGA RALLY**	**349,00**
JEUX EUROPEENS		SHELL SHOCK	299,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SKELETON WARRIOR	369,00
AREA 51	349,00	SLAM AND JAM 96	199,00
ATHLETE KING	349,00	SPACE HULK 2	369,00
BAKU BAKU	299,00	STARFIGHTER 3000	369,00
BEDLAM	349,00	**STORY OF THOR 2**	**349,00**
BLAM MACHINE HEAD	349,00	STREET FIGHTER	169,00
BLAZING DRAGONS	349,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND	299,00	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**369,00**
BUST A MOVE 2	299,00	THE HORDE	299,00
CASPER	**369,00**	THEME PARK	369,00
D	**299,00**	THREE DIRTY DWARVES	349,00
DAYTONA USA CE	**389,00**	THUNDER HAWK 2	299,00
DEADLY SKY	369,00	TILT	349,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	TITAN WARS	369,00
DISCWORLD	349,00	**TOMBRAIDER**	**349,00**
DRAGON HEART	369,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
DOOM	**349,00**	TRUE PINBALL	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**
EXHUMED	369,00	**VIRTUA COP 2**	**389,00**
FIGHTING VIPERS	369,00	VIRTUA GUN	199,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	**VIRTUA RACING**	**199,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUAL GOLF	349,00
GEX	299,00	WING ARMS	299,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	**WIPE OUT**	**349,00**
HEXEN	349,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**369,00**
HIGHWAY 2000	369,00	WORMS	369,00
IRON AND BLOOD	349,00	**WWP WRESTLEMANIA**	**199,00**
IRON MAN	369,00	X MEN	199,00

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F
ARCADE RACER (VOLANT)	449 F
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	199 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F
PAD ANALOGIQUE POUR NIGHTS	199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

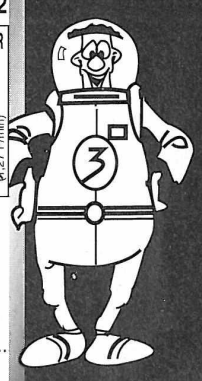
Age : ..... Téléphone : ..... Signature

(signature des parents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Je joue sur :
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

MEGAFORCE 11/96



Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

Command & Conquer

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

C'est un piège, un traquenard ? Pourquoi m'a-t-on mis une version de Command & Conquer entre les mains ? Impossible de lâcher ce jeu ! Je comprends maintenant pourquoi ce jeu de Westwood Studio (et édité par Virgin) a eu autant de succès, et je m'en vais l'expliquer de ce pas à ceux qui ignorent encore de quoi il retourne.

Alexandre le Gnôme

Bon, je vous passe les détails du scénario, et je vous explique directement de quoi il s'agit. Le monde est en guerre, et les deux forces qui s'affrontent sont les NOD (c'est-à-dire les terroristes), et les GDI, qui, eux, œuvrent pour sauver la veuve et l'orphelin. Le but du jeu, et comme bien souvent de toute guerre, est de s'accaparer un maximum de territoires et de détruire les installations ennemies. Mais la victoire passe par l'exploitation du Tyberium, un minerai qui assure une production d'énergie immense, et que les deux camps convoitent. À mi-chemin entre l'action et la stratégie, Command & Conquer vous proposera d'incarner les GDI ou les NOD, ce qui assure une double durée de vie et un double intérêt : ce n'est pas tous les jours qu'on vous propose d'incarner la frange méchante de l'humanité, et cela explique aussi que le jeu contienne deux CDs. Une fois sur le terrain, vous aurez divers objectifs : détruire l'ennemi, ramasser le Tyberium (minerai très fréquent du côté de la Mairie de Paris), le raffiner et le stocker, vous emparer des structures ennemies, et même, si vous incarnez le NOD, détruire les bâtiments civils et leurs habitants. Pas très moral, mais jubilatoire.

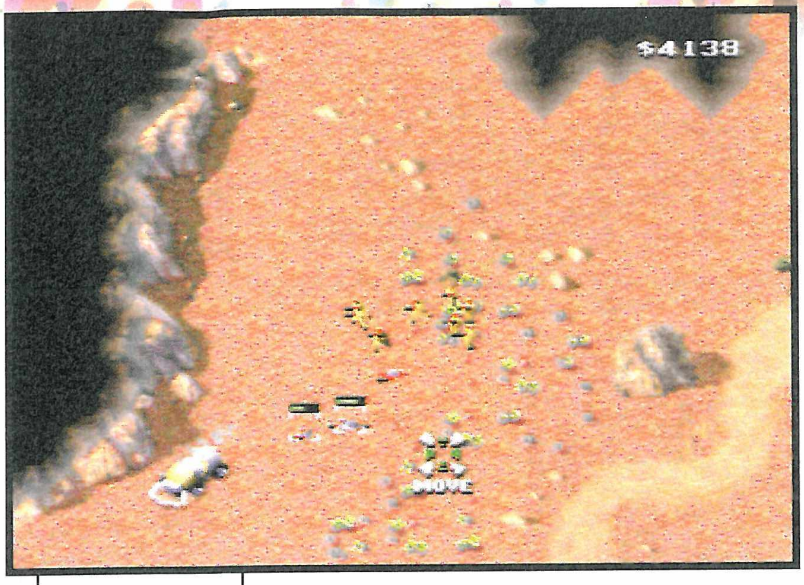
Big Brother

Après avoir assisté au briefing et une fois sur le terrain, et ce quel que soit votre camp, vous dirigerez vos troupes comme bon vous semble. Les troupes peuvent comporter des fantassins, des véhicules blindés, des grenadiers... Si, au début du jeu, vous ne pourrez pas tout avoir, il vous faudra

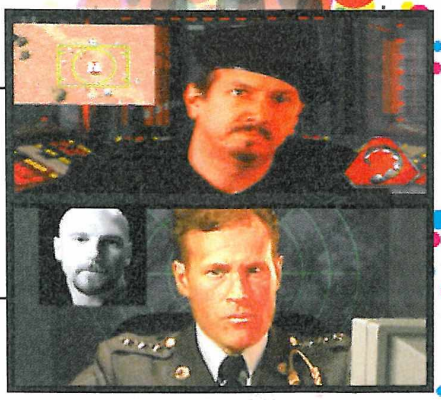
Les missions et briefings seront entrecoupés de séquences vidéo de très bonne qualité. Impressionnant...

Votre curseur prendra plusieurs formes selon l'endroit sur lequel vous le placez. Par exemple, sur un véhicule ennemi, il vous proposera d'attaquer.

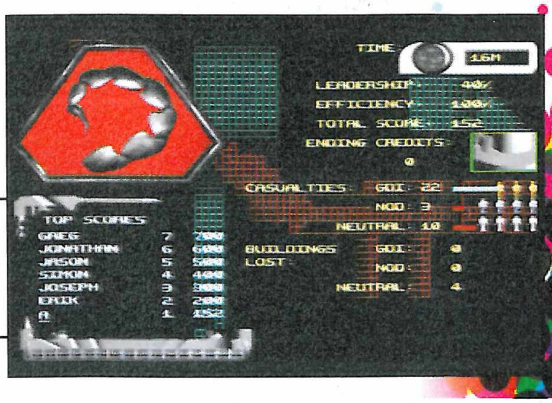
Votre curseur pourra à l'occasion vous proposer de former un bouclier sur vos troupes, de réparer ou vendre des bâtiments...



Ces plantes vertes indiquent la présence de Tyberium. Vous devrez en ramasser autant que possible pour augmenter vos revenus. Mais évitez de faire passer vos hommes dedans : d'abord, ça abîme le Tyberium, et ensuite ce minerai est extrêmement corrosif.



En fonction du camp choisi, vous aurez la possibilité d'assister au briefing mené par ces deux hommes.



À la fin de chaque mission, vous assisterez à un «debriefing», dans lequel vous verrez vos pertes, mais aussi l'argent gagné.

Plus vous aurez d'hommes à guider, plus votre puissance de feu sera grande.

gagner des dollars, qui vous permettront de construire des raffineries, des silos de stockage, des centrales électriques, et même une caserne. Le jeu se répartira sur plusieurs axes : d'une part, vous mènerez vos troupes à l'assaut, et d'autre part vous gérerez vos bâtiments, les récoltes de Tibérium... Mais tout cela demandera une bonne dose de stratégie : il faudra protéger vos structures et attaquer de manière intelligente, veiller à la répartition des véhicules... De plus, au fur et à mesure du jeu, vous aurez la possibilité de faire appel à l'aviation, vous pourrez «produire» des fantassins, des grenadiers ou même des ingénieurs, qui infiltreront les rangs ennemis et investiront leurs bâtiments et raffineries. Bien sûr, il se pourra aussi que vous subissiez l'attaque des troupes du GDI ou du NOD (en fonction de votre camp), et c'est pour cela que vous aurez la possibilité de réparer vos structures ou bien même de les vendre. En somme, et si au premier abord cela peut paraître rébarbatif, Command & Conquer est un jeu passionnant, qui se déroule en temps réel, et qui laisse autant part à l'aspect stratégique qu'à l'action. Précisons enfin que Westwood fait partie de la poignée d'éditeurs et de développeurs qui a déjà annoncé travailler sur des jeux en réseau pour la Saturn (via le kit Internet).

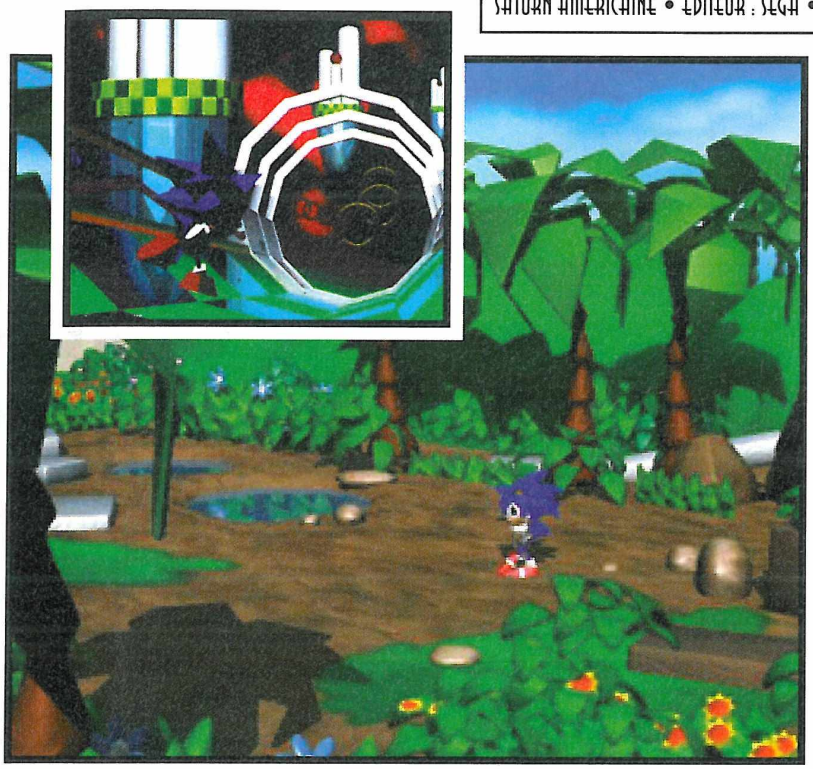
concours

toi aussi
viens
gagner
des T-shirts
des survêtements
des sacs de sport
MIZUNO
en participant à notre concours par Minitel sur :
3615 megaforce
1,29 F/mn

du 1er novembre au 31 décembre

Sonic Blast

SATURN AMÉRICAINE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

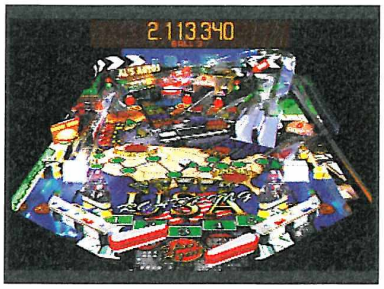


----➤Peu séduits par la version Saturn de Sonic X-Treme préparée par leurs collègues américains, les Japonais de Sega ont décidé d'ajourner le titre et d'adapter finalement Sonic 3D Megadrive sur Saturn. Cela passe bien sûr par un "relookage" conséquent des niveaux, qui garderont tout de même un esprit similaire. Les sept niveaux que compte Sonic 3D et que vous pouvez découvrir en test dans ce numéro seront donc inclus dans cette version Saturn, à laquelle deux niveaux bonus en 3D ont été ajoutés. Ce sont là les grands débuts de Sonic version polygones, et on sait déjà que d'autres jeux représentant le hérisson bleu suivront. Si cette mouture de Sonic Blast est prévue à Noël aux États-Unis, on ne sait pas pour l'instant ce qu'il adviendra de la version européenne. En tout cas, les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour finir à temps cette version US... ■

Tilt

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

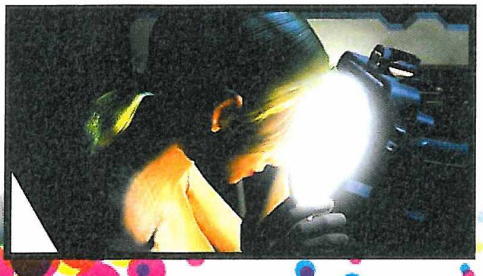
----➤ Attention, ce message ne s'adresse qu'aux passionnés du genre, et ils doivent bien exister, puisque les éditeurs continuent à sortir ce genre de jeux. Tilt, comme son nom le laisse supposer, est un jeu de flipper comprenant 6 tables différentes, ayant chacune son thème. L'horreur, le Moyen-Age, les courses de voitures, les gangsters, sont autant d'exemples. Chaque tableau vous fournira les possibilités normales d'un flip', à savoir des rampes, des jackpots, des multibilles, auxquelles viendront s'ajouter des séquences cinématiques. Permettant de jouer jusqu'à quatre joueurs, Tilt vous laissera la possibilité d'opter pour un jeu en 2D (vue de dessus), ou en 3D, avec des graphismes en haute résolution. En bref, tout ce qui fait d'un jeu de flipper un bon titre. ■



Enemy 0

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : MARS 97

D, ça vous dit quelque chose ? Souvenez-vous, c'était le jeu des Japonais de Warp, qui tournait sur Saturn et qui était le tout premier soft entièrement en images de synthèse... Figurez-vous qu'après leur petite embrouille avec Sony, ils se sont mis en tête de développer uniquement sur Saturn. C'est pourquoi nous vous présentons Ennemy 0, qui ne verra le jour que sur la console de Sega. Ce titre reprend les principales lignes de D, c'est-à-dire une aventure entièrement en images de synthèse, dans laquelle le héros est une héroïne. Au cœur d'une ambiance sombre, glauque, mais de toute beauté, ce jeu d'aventure devrait tenir le joueur en haleine pendant de nombreuses heures, plus nombreuses on l'espère que celles de D... ■



des soluces pour tous !

et des astuces tout d'suite !

story of THOR 2

resident evil

fade to black

consultez des milliers de soluces et d'astuces

08 36 69 77 06

c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne :

08 36 69 77 06

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

Teoltl - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

The Crow : City of Angels

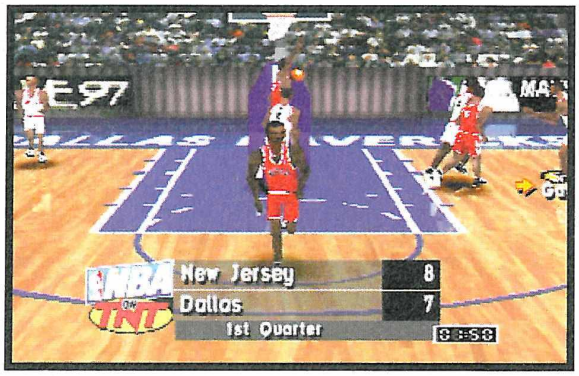
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

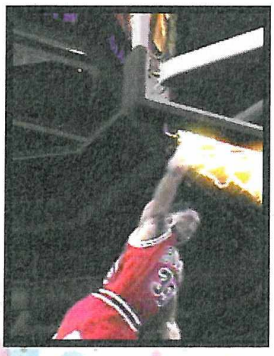
Pourtant à l'affût de la moindre licence, Acclaim avait loupé le premier film "The Crow". Peut-être aussi parce qu'elle ne s'attendait pas à ce que la bande de Brandon Lee ait un tel succès. En toute logique, la suite va donc être adaptée sur la Saturn. Le premier élément marquant de ce jeu sera bien sûr l'ambiance, sombre, glauque, macabre... de celles qui vous mettent mal à l'aise... Bref, derrière ses beaux airs de cinéma d'angoisse, The Crow 2 n'est en fait qu'un Beat'Em All teinté d'aventure, puisque vous passerez votre temps à cogner votre prochain et à chercher la solution à des énigmes. Pour vous défendre et attaquer, vous disposerez de cinquante coups différents qui seront du plus bel effet dans l'univers en 3D texturée de Crow. Surnaturel et action sont à la clef de ce titre... ■

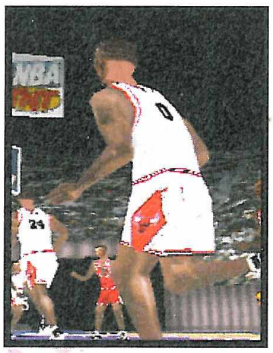
NBA Live '97

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EA SPORTS • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 97

Si ce titre tient ses promesses, il sera sans aucun doute le meilleur jeu de basket sur Saturn. Déjà, graphiquement, il met une claque, et tout est là : reflets du parquet, joueurs détaillés, environnement soigné... Côté jeu, là aussi, c'est prometteur. Les matchs s'annoncent rythmés et les dunks, passes dans le dos, bras roulés, contres et autres entourloupes vont fuser. De plus, licence NBA oblige, ce titre compte toutes les équipes professionnelles américaines, avec leur lot de stars. Entièrement en 3D, les photos le prouvent, ce jeu vous proposera de multiples angles de vue, et tous les modes de jeu imaginables : Play Off, Exhibition, Championnat... Introduit par une séquence vidéo de toute beauté, NBA Live '97 fait déjà frétiller d'impatience ma manette. ■







LES JEUX À VENIR

MEGADRIVE

SONIC 3D	SEGA	NOV.
FIFA '97 GOLD EDITION	EA SPORTS	NOV.
SCHTROUMPFS 2	INFOGRAMES	NOV.
NBA LIVE '97	EA SPORTS	NOV.
MADDEN NFL '97	EA SPORTS	NOV.
ISS DELUXE	KONAMI	DÉC.
TINTIN 2	INFOGRAMES	1997

GAME GEAR

STREET RACER	UBI SOFT	NOV.
SCHTROUMPFS 2	INFOGRAMES	NOV.
SPIROU	INFOGRAMES	NOV.
TINTIN 2	INFOGRAMES	DÉC.

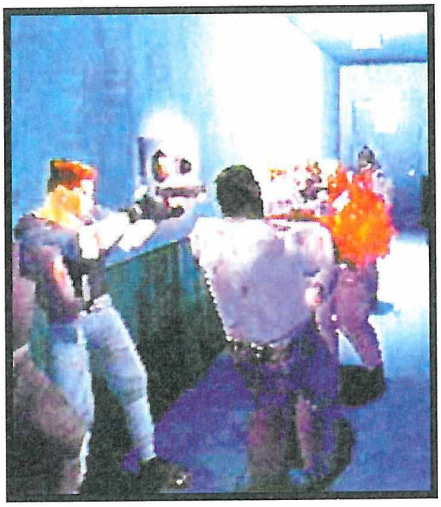
SATURN

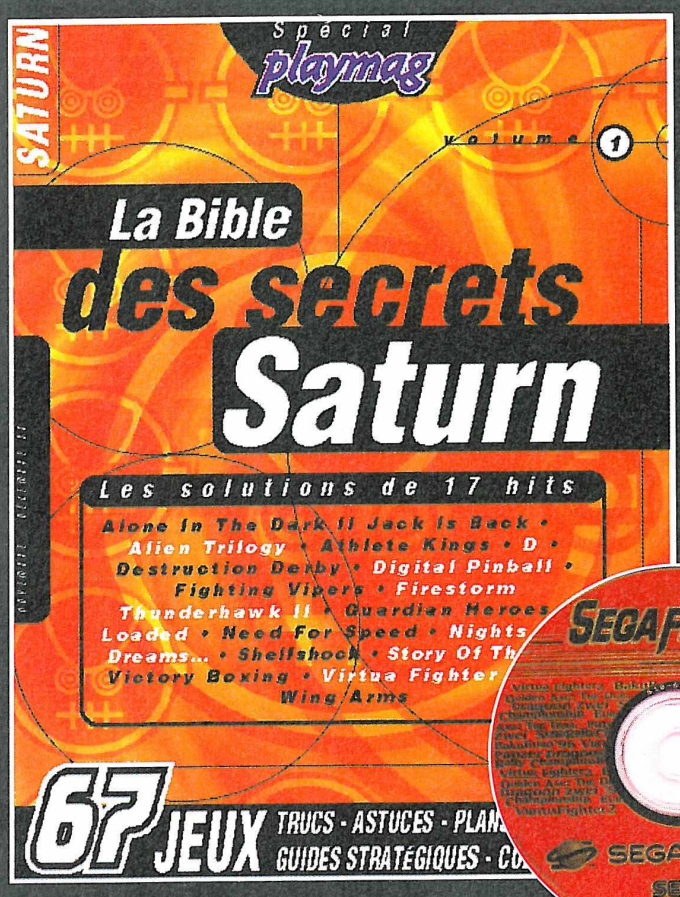
MEGAMAN X3	CAPCOM	OCT.
OFFENSIVE	OCEAN	OCT.
PRO PINBALL	EMPIRE	OCT.
TOMB RAIDER	EIDOS	NOV.
DOOM	GT INTERACTIVE	NOV.
TILT	VIRGIN	NOV.
TUNNEL B1	OCEAN	NOV.
WHIZZ	KONAMI	NOV.
AERA 51	WILLIAMS	NOV.
BATMAN FOREVER COIN OP	ACCLAIM	NOV.
BLAST CHAMBER	ACTIVISION	NOV.
CRIMEWAVE	EIDOS	NOV.
MADDEN NFL '97	EA SPORTS	NOV.
PGA '97	EA SPORTS	NOV.
NHL HOCKEY '97	EA SPORTS	NOV.
INCREDIBLE HULK	EIDOS	NOV.
DRAGON HEART	ACCLAIM	NOV.
GRID RUNNER	VIRGIN	NOV.
HIGHWAY 2000	JVC	NOV.
IMPACT RACING	JVC	NOV.
FIFA '97	EA SPORTS	DÉC.
NBA LIVE '97	EA SPORTS	DÉC.
IRON & BLOOD	ACCLAIM	DÉC.
JONAH LOMU RUGBY	CODEMASTERS	DÉC.
MICROMACHINES 3	CODEMASTERS	DÉC.
NBA HANGTIME	WILLIAMS	DÉC.
OPEN ICE	GT INTERACTIVE	DÉC.
PINBALL GRAFFITI	JVC	DÉC.
CRUSADER NO REMORS	ORIGIN	DÉC.
PLAYER MANAGER 2	ANCO	DÉC.
PROJECT OVERKILL	KONAMI	DÉC.
SPEED FREAK	VIRGIN	DÉC.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	DÉC.
STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM	DÉC.
STREET RACER	UBI SOFT	DÉC.
SWAGMAN	EIDOS	DÉC.
VIRTUA TENNIS	GREMLIN	DÉC.
COMMAND & CONQUER	VIRGIN/WESTWOOD	DÉC.
HEXEN	GT INTERACTIVE	DÉC.
VIRTUA COP 2	SEGA	DÉC.
NBA JAM EXTREME	ACCLAIM	DÉC.
X2	OCEAN	JAN.
RELOADED	GREMLIN	JAN.
LOST VIKINGS 2	INTERPLAY	JAN.
SYNDICATE WARS	BULLFROG	JAN.
NINJA	EIDOS	JAN.
SOVIET STRIKE	ELECTRONIC ARTS	FÉV.
PROBOTECTOR	KONAMI	FÉV.
DIE HARD TRILOGY	FOX	MARS

Resident Evil 2

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : 1997

On vous l'avait annoncé, et on ne pouvait pas vous laisser languir plus longtemps. Voilà les premières "tofs" de Resident Evil 2, qui déboulera dans une bonne année sur Saturn. Incarnant Leon Kennedy, un fougueux jeune homme de 23 ans, ou Elsa Walker, une jeune femme de 19 ans, vous allez vous lancer dans une aventure comptant autant de zombies à abattre que d'énigmes à résoudre. La recette est la même que celle qui a fait le succès du premier : ambiance sanglante, morbide, macabre même, et qualité technique. Mais des nouveautés apparaîtront : vous pourrez par exemple changer de vêtements. Autre nouveauté : lorsque vous anéantirez un zombie, ou lorsque ce dernier vous blessera, vos vêtements se tâcheront de sang, les rendant impropres à vous présenter à un cocktail ! Le jeu vous entraînera de nouveau dans de sombres bâtiments tout en 3D, et vous pourrez même parcourir les rues de Lagoon City. Bref, ce Resident Evil 2 va être flippant, et dans les deux sens du terme. ■





LA BIBLE DES SECRETS SATURN

100% ASTUCES ET SOLUTIONS POUR 67 JEUX

CADEAU

1 CD SEGA SATURN AVEC 6 DÉMOS JOUEZ AVEC

Baku Baku Animals, Sega Rally, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, + Virtua Fighter 2 et UEFA Euro 96 en démo tournante.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX - 49F

LES DERNIÈRES SORTIES

LEMMINGS 3D - PSYGNOSIS/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 84 %
3D OU PAS, LES LEMMINGS SONT TOUJOURS AUSSI BÊTES ET IL VOUS FAUDRA FAIRE ENCORE PLUS D'EFFORTS POUR LEUR SAUVER LA VIE. OH NO !

HIGHWAY 2000 - JVC/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 64 %
SI TU GAGNES LA COURSE, TU AURAS UNE BELLE IMAGE, SINON TU SERAS PRIVÉ DE TÉLÉ ET DE DESSERT. ALORS TU SAIS CE QU'IL TE RESTE À FAIRE...

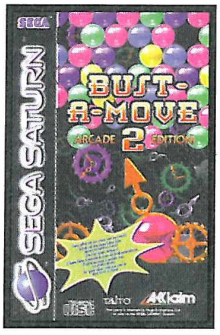
DESTRUCTION DERBY - PSYGNOSIS/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 83 %
LE JEU DE BAGNOLES IDÉAL POUR SE DÉFOULER. TOUT EST PERMIS ET ÇA RAPPORTE MÊME DES POINTS. LE BONHEUR DES CHAUFFARDS !

NFL QUARTERBACK CLUB 97 - ACCLAIM/SATURN
TESTÉ DANS LE NUMÉRO 53 - NOTE : 88 %
ARRIVÉE QUELQUES MOIS SEULEMENT APRES LA VERSION 96, CETTE DERNIERE SIMULATION N'APPORTE QUE PEU DE NOUVEAUTÉS MAIS S'AVERE TOUJOURS AUSSI BONNE.

SKELETON WARRIORS - VIRGIN/SATURN
TESTÉ DANS LE NUMÉRO 53 - NOTE : 85 %
QUAND LES SQUELETTES ARRIVENT PAR CENTAINES ET QU'ILS SE RECONSTITUENT, C'EST MAUVAIS POUR VOUS ! ALORS MASSACREZ TOUT LE MONDE À GRANDS COUPS D'ÉPÉE.

NBA ACTION '96 - SEGA/SATURN
TESTÉ DANS LE NUMÉRO 53 - NOTE : 82 %
VOILÀ UNE SIMULATION DE BASKET PAS TRÈS BELLE MAIS AVEC DES OPTIONS DE JEU INTÉRESSANTES. Y'EN A BIEN UN OU DEUX QUI VONT ÊTRE BRANCHÉS...

KEIO FLYING SQUADRON 2 - JVC/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 80 %
UN JEU DE PLATES-FORMES AINSI QU'UN SHOOT'EM UP QUI NE MANQUENT PAS DE CHARME. C'EST AU MOINS ÇA...



BUST-A-MOVE 2 - TAITO/SATURN
TESTÉ DANS LE NUMÉRO 53 - NOTE : 84 %
UN TETRIS QUI ALLIE RÉFLEXION ET ADRESSE. ÇA VAUT LE DÉTOUR !

BUBBLE BOBBLE - ACCLAIM/SATURN
TESTÉ DANS LE NUMÉRO 53 - NOTE : 78 %
PRENEZ DES VIEUX JEUX D'IL Y A DIX ANS, FAITES UNE VERSION UN PEU AMÉLIORÉE ET PROPOSEZ TOUT CELA SUR LE MÊME CD. EN VENTE UNIQUEMENT AU RAYON ANTIQUITÉS...

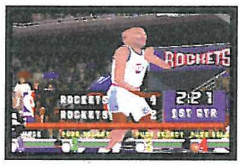
WORLD SERIES BASEBALL 2 - SEGA/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 88 %
LA SUITE DU PREMIER. BÊTEMENT... TOUJOURS AUSSI BIEN MAIS PEU OU PAS DE NOUVEAUTÉS.

EXHUMED - BMG INTERACTIVE/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 93 %
TREMBLEZ ! L'ÉGYPTE EST SOUS LE JOUG DES DÉMONS ! SEULS, RAMSES ET VOUS POURREZ L'EN LIBÉRER. VOTRE EXPÉDITION AU CŒUR DE L'ÉGYPTE VA ÊTRE TERRIFIANTE.

WORLDWIDE SOCCER 97 - SEGA/SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 92 %
JUSQU'À PREUVE DU CONTRAIRE, CE JEU EST LE MEILLEUR DE SA CATÉGORIE SUR SATURN. VOIRE MÊME SUR CONSOLE 32 BITS...

NBA Jam extreme

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96



Coucou le revoilà ! Comme chaque année, on a droit à notre tournée de NBA Jam, mais, cette fois, les nouveautés sont à l'appui, ce qui ne fut pas toujours le cas. Exemple flagrant : le jeu n'est plus en 2D, mais en vraie 3D avec des polygones et tout et tout, il reprend le principe classique de NBA Jam : il ne s'agit ni plus ni moins que de matches de basket-ball à deux contre deux. Mais attention, car tous les coups sont permis, et les dunks sont les plus spectaculaires jamais vus. Plus de 30 dunks différents, tous démoniaques, vous seront proposés, avec, pour les exécuter, 170 stars de la NBA. Comptant de nouvelles options de jeu et une réalisation entièrement revisitée, NBA Jam Extreme devrait redonner le goût du genre à ceux qui l'avaient perdu. ■

Sega ATTEINT SON OBJECTIF

Dans la continuité de sa politique multimédia, Sega vient d'annoncer la sortie prochaine d'un appareil photo numérique. Il se présente comme tous les autres appareils du marché, mais son prix devrait cependant le rendre plus accessible au commun des mortels : 29 800 yens, soit environ 1 500 francs. Sachez tout de même que si les prix en France sont plus élevés qu'au Japon dans le domaine de l'électronique, le prix moyen d'un appareil numérique est ici de 4 000 francs. Bref, cet appareil prendra des photos numériques, que vous pourrez visualiser sur un PC ou... une Saturn. Sega projette même d'inclure cette technologie aux jeux, ce qui permettrait, par exemple, de mettre sa tronche ou celle de sa grand-mère dans un jeu. Ce n'est pour l'instant qu'une supposition. Hélas, pour l'instant, la sortie de cet appareil n'est pas prévue aux États-Unis ou en Europe. ■

HIT PARADE

CLASSEMENT	PROGRESSION		MOIS DE PRÉSENCE	MOIS PRÉCÉDENT
1	▲	SOLEIL	-	-
2	▲	POCAHONTAS	-	-
3	▲	THE DISNEY COLLECTION	-	-
4	▲	BUGS BUNNY	-	-
5	▲	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	-	-
6	▲	MAUI MALLARD	-	-
7	▲	MARSUPILAMI	-	-
8	▲	POWER RANGERS	-	-
9	▲	PINOCCHIO	-	-
10	▲	ROAD RUNNER DESERT DEMOLITION	-	-

Ouvrez grand vos yeux !

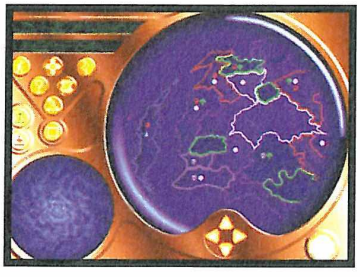
Depuis le 25 octobre, vous pouvez voir sur toutes les chaînes une publicité Sega concernant son dernier jeu de foot, Worldwide Soccer 97. A priori, tout va bien. Mais si vous avez l'œil, vous aurez peut-être aperçu un texte qui défile rapidos à la fin du spot. Vous êtes-vous demandé ce que c'était ? Non ? Alors voici, rien que pour vous, ce texte : **«Super astuce secrète en provenance du Japon : Feintes... tout en dribblant, appuyez deux fois sur la touche directionnelle avec un angle de 90° par rapport à la direction dans laquelle vous allez (ils ne se pardonneront jamais d'avoir laissé filer celle-ci)»**, ou encore, **«Tactique de champions : Coup de talon ↑ ↓ ↑ + B»**. Vous l'avez compris : ce sont des astuces exclusives, qui sont cachées à la manière des messages subliminaux (en moins pernicieux). Et ce même principe sera adopté pour les publicités de Daytona Champion Circuit Edition et de Fighting Vipers. Alors, si vous voulez un conseil, je vous en donne un : quand ces deux nouvelles pubs passeront, c'est-à-dire vers la fin novembre, enregistrez-les, et surtout, passez-les au ralenti. Vous trouverez de nouvelles astuces démentielles... ■

Magic

THE GATHERING

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

Magic est à l'origine un jeu de cartes. Mais attention, s'il s'agit bien de bataille, c'est plutôt dans le style surnaturel. En effet, chaque carte possède un pouvoir, et c'est avec cela que vous anéantirez votre ennemi. Le jeu tiré de cette licence vous proposera exactement la même chose, mais avec l'animation de la 3D en plus, et des graphismes visiblement sympas. En plus des 220 cartes normales, le jeu verra la création de nouvelles cartes, avec de nouveaux sorts. Concrètement, le jeu sera axé sur la stratégie, et l'action se déroulera en temps réel. Le titre proposera deux modes de jeu : Campagne et Duel, qui vous permettront de combiner vos sorts, de créer des créatures hideuses à souhait, et surtout d'éclater la face de l'ordinateur ou d'un copain. Moi j'aime bien les jeux vidéo. ■



TELEX

PANZER MINIATURE

Avec tous les jeux sur Saturn, on commence à perdre de vue les autres consoles, comme la Game Gear. Les Japonais s'en sont d'ailleurs rendu compte, à tel point qu'ils l'ont ressortie sous le nom de Kids Gear. Et pour "booster" tout ça, la maison mere de Sega s'apprete à lancer une version de Panzer Dragoon sur la console. Nommé Panzer Dragoon Mini, le jeu sera axé sur le tir, et avec un des trois dragons proposés au début du jeu, vous aurez tout loisir de sillonner le ciel. Rien ne nous dit par contre si le joueur pourra effectuer des rotations à 360° comme sur Saturn. Faut peut-etre pas rever...

CARTON 1

Nights vient de faire une entrée fracassante dans les charts américains en accédant directement à la dixieme place, toutes catégories confondues (16 bits, 32 bits). On ne peut pas dire que le succes donne des ailes à Nights, puisque lui s'en fout. Il vole déjà...

LA VIE EN ROUGE

Virgin, alias Virgin Interactive Entertainment (VIE) ne voit pas vraiment la vie en rose, puisque son banquier est vert et que ses comptes sont dans le rouge. Les pertes s'accumulent, avec 30 millions de dollars sur le seul premier trimestre fiscal. La raison ? Virgin déclare avoir beaucoup investi dans des titres qui ne sont pas encore sortis, mais qui une fois sur le marché feront un malheur. Tiens, moi, des titres, j'en ai plein en stock : Heart of Darkness, Spot Goes to Hollywood, 442...

CARTON 2

Nights a battu tous les records ! C'est ce qui ressort des trois premieres semaines d'exploitation du jeu, au cours desquelles tous les records de vente de jeux Saturn ont été battus. Le précédent tenant du titre était Virtua Fighter 2. Rien que du bon.

MONOPOLY

GT Interactive, la petite boite qui monte, qui monte, qui monte, vient de racheter les droits d'Unreal, un jeu d'action qui date de Mathusalem. Ce titre tournait sur PC il y a bien longtemps, et on est plutot surpris d'apprendre qu'avec un petit lifting justifié, ce titre sortira sur 32 bits en 1997 et que le deuxieme verra le jour sur console et PC.

art 1. tous les joueurs sont égaux devant l'Astuce.
art 2. et encore plus s'ils ont un téléphone
art 3. c'est tout.

plusieurs milliers d'astuces pour toutes les consoles

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

08 36 69 77 06
c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne :
08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

À moins que vous n'ayez vécu pendant dix ans dans un compartiment cryogénique vous ne pouvez pas avoir senti la vague gore et sanglante qui s'est

Cette vague, vous en avez pris connaissance avec Doom qui,

abattue sur les jeux vidéo, qu'ils soient micro ou consoles.

saturn

à feu et à sang

en quelques années, est devenu aussi mythique que Pong. Mais ce type de jeu n'est pas né avec Doom. Il a un passé, un présent, que vous pouvez voir dans nos pages,

et surtout un grand futur.

Aussi, avant de vous immerger dans ce monde fantastique, autant faire un point sur le pourquoi du comment.

La Saturn à feu et à sang

Les «Doom-like» ne sont pas nés sur consoles. C'est le PC qui les a inventés. Aussi, pour comprendre les mécanismes et l'émergence de ce style de jeu, vais-je faire allusion au monde micro. Mais rassurez-vous, les consoles ne seront pas en reste.

Attention, jeu dangereux

Si on cherchait bien dans les mémoires, on pourrait bien trouver un jeu qui ressemble vaguement à un Doom-like... Les prémices de la 3D, avec des objets en fil de fer, ont offert aux joueurs des jeux d'action, mais qui étaient encore loin de ce qu'on a connu au mois de mai 1992. La grande claque, celle dont tout le monde se souvient, c'est Wolfenstein 3D qui la donna. Pour la première fois, un jeu utilisait la vue subjective. Le principe est simple : vous ne dirigez pas votre personnage comme dans un antique jeu en 2D à scrolling vertical, c'est-à-dire de gauche à droite, mais vous incarnez directement ce personnage. Vous êtes lui. De ce fait, et comme le jeu est basé sur l'action, vous ne voyez que le bras de votre héros, ce qui est plutôt pratique pour viser (essayez d'imaginer sans bras). L'action de Wolfenstein était simple : investir les lieux infestés de troupes nazies et les nettoyer. Bien évidemment, l'atmosphère du jeu était plutôt violente, et tout était fait pour vous donner l'impression de visiter un château de Bavière : bergers allemands, portraits d'Hitler... En somme, ce jeu était une révélation. Les possesseurs de Super Nintendo connurent d'ailleurs une version édulcorée de ce titre il y a quelques années... La boîte qui accoucha de ce bijou ludique était à l'époque Apogee. Quoi qu'il en soit, la révolution était là, et ces Américains avaient posé les jalons du genre : vue subjective, trois dimensions, violence et action à volonté et ambiance gore et glauque.

Id de génie

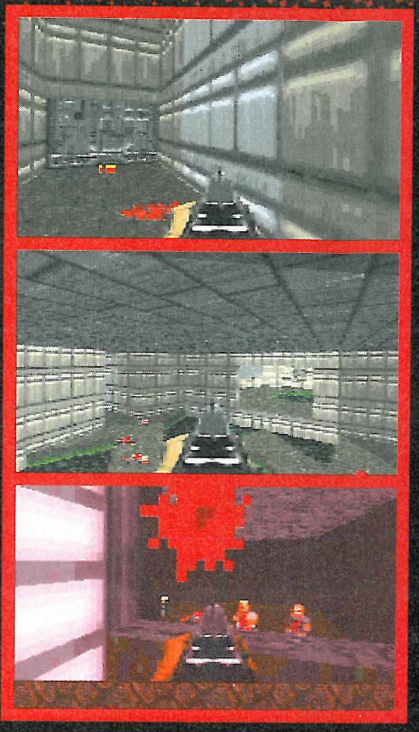
Le succès phénoménal et mondial de Wolfenstein encouragea les créateurs de jeux à faire mieux et plus fort. D'autant plus que l'évolution rapide des moyens techniques et des outils de développement 3D le permettait... Le plus fort vint le 10 décembre 93, avec la sortie de Doom. Seconde claque. Sorti par les Texans d'Id Software, Doom reprend la formule de Wolfenstein, et y ajoute une dénotation largement plus gore et plus sanglante. Avec un véritable moteur 3D, qui permettait au joueur de déambuler dans des couloirs et des pièces entièrement en 3D temps réel et texturée, Doom surprenait par sa rapidité, sa fluidité, mais aussi par son ambiance : des corps déchiquetés traînaient sur le sol, d'autres étaient empalés, des symboles sataniques étaient placés un peu partout. Bref, le succès était là. Pour la petite histoire, Doom n'est jamais sorti en version intégrale en France. Seule la version shareware était disponible en magasin, et Psygnosis en profita pour le sortir quelques mois plus tard sur PC et sous un autre nom : Spear of Destiny. Retournons à nos moutons... La sortie de Doom déclencha une véritable «Doom-mania», et nombreux sont les jeux qui sortirent dans les mois suivants, bâtis sur le même concept. Parmi les plus marquants, on trouva Ultimate Underworld, d'Origin, ou encore, Shadow Caster, chez Raven Software. Ce dernier avait d'ailleurs la particularité d'utiliser le même moteur 3D que Doom, pour la bonne et simple raison qu'Id Software leur avait vendu... Bref, l'engrenage était enclenché.

L'ère Id Software

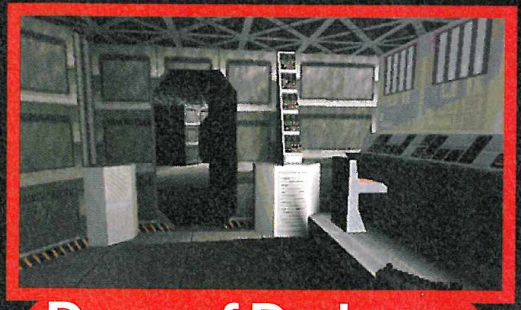
Par la suite, les événements se bousculèrent, et Id, en collaboration avec Raven, sortit aux États-Unis, en décembre 93, Heretic. Nouvelle baffe, d'autant plus que le jeu vous emmenait cette fois dans un univers moyenâgeux, et que le jeu permettait de regarder en haut et en bas, et même de sauter. Ce qu'aucun jeu n'avait fait auparavant, pas même Doom. Ce titre vous permettait de diriger un magicien capable de tout : voler (avec le sort magique adéquat) et même de transformer son prochain en poule. Mais là où la suprématie d'Id fut contestée, c'est lorsque, quasi simultanément, Dark Forces voyait le jour, sortant directement des ordinateurs de Lucas Arts, et offrant surtout les mêmes possibilités. Mieux même : Dark Forces, comme son nom ne l'indique pas, est directement tiré de l'univers Star Wars, et vous permet d'incarner un soldat de la Rébellion, face à l'Empire. Ces deux titres eurent un tel succès que les clones ne tardèrent pas à poindre le bout de

Doom 32X

La première console Sega à avoir reçu les honneurs de Doom fut la 32X.



Ocean, par l'intermédiaire de son département de développement interne, Tribe, prépare actuellement Dawn of Darkness, un Doom-like gigantesque.



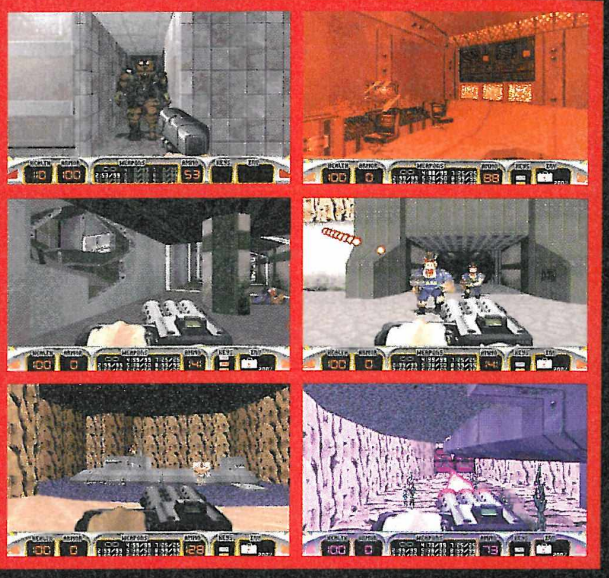
Dawn of Darkness

Développé par Id et, comme Shadow Caster, avec Raven Software, Heretic fut le premier jeu permettant de diriger un magicien. Sa suite n'est autre qu'Hexen, qui s'apprête à débouler sur Saturn.

Heretic

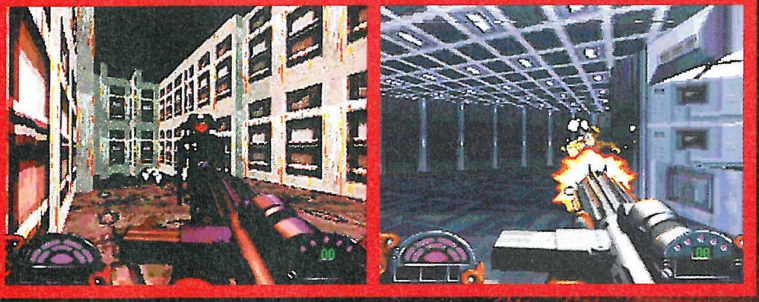
Duke Nukem 3D

S'il doit exister un concurrent à Id Software, ce ne peut être que le tandem 3D Realms et Apogee, qui a accouché du fabuleux Duke Nukem 3D, qui brille par sa finition, ses idées, et sa réalisation.



Dark Forces

Dark Forces fut une révolution : le jeu vous permettait de regarder et tirer en haut ou en bas, et même de sauter. Mais surtout, il immergeait le joueur dans l'univers de Star Wars.



Dans la mouvance de Wolfenstein, beaucoup de jeux, comme ici Cyclopes, sur PC, virent le jour.

Cyclopes

Bloodshot sur Megadrive fut le premier jeu du genre Doom-like sur la 16 bits Sega. La 3D n'était pas des plus démoniaques, mais le jeu permettait quand même de jouer à deux avec un écran splité. Une performance technique !

Bloodshot

La Saturn à feu et à sang

leurs pixels. Mais personne ne vint jamais les détrôner, d'autant plus qu'un an après la sortie d'Heretic, Hexen, sa suite, voyait le jour. Première : le jeu vous offrait la possibilité de choisir entre trois personnages : un magicien, un prêtre et un guerrier. Énorme succès à nouveau pour les créateurs de Doom, qui en plus, commencent à faire monter la pression sur leur prochain titre : Quake.

Fifty-fifty

Alors que tout le monde attend Quake, le raz-de-marée vient de chez Apogee (à qui l'on devait Wolfenstein) et 3D Realms. Ces deux sociétés américaines ont en effet travaillé sur LE jeu qui va faire oublier Doom. Il s'agit tout simplement de Duke Nukem 3D. Révolutionnaire techniquement et ludiquement, Duke fait l'effet d'une bombe. Tout dans ce jeu le prédestine à devenir un hit : sa rapidité, ses détails (tout a été pensé, réfléchi, et pas un détail, même minime, ne cloche), son intérêt, ses idées (hologramme, coups de pied...) et son humour (on peut voir dans le jeu un «space marine» mort tiré de Doom). Bref, c'est la grande claque. Cela n'empêche pourtant pas Id de refaire parler d'elle avec la sortie du fameux Quake qui a pour principale caractéristique d'être le premier jeu à utiliser des ennemis entièrement en 3D (tous les autres jeux ne sont composés que de sprites 2D). Et lorsque l'on sait qu'une suite à Duke est prévue, qu'Id n'a pas fini de travailler sur des projets, on se doute que ce n'est pas fini. Et puis, il existe un enjeu supplémentaire au travers des consoles de jeu 32 bits, qui se révèlent maintenant capable de gérer de tels jeux...

À nous les joies de l'action

Des jeux dans le genre de Doom, les consoles en ont connu. Par exemple, la Megadrive a eu Blood Shot et la 32X a même connu les joies de Doom. Mais avec le succès des 32 bits, dont la Saturn, les éditeurs se sont rendu compte qu'un marché était là. Et puis les joueurs vieillissent, sont plus mâtures et aptes à s'essayer à des jeux comme ceux-là. C'est pourquoi, depuis la sortie de la Saturn, on a pu voir quelques tentatives de Doom-like, comme Robotica. Mais le premier déclic fut sûrement le développement d'Alien Trilogy par Probe. Enfin un Doom-Like qui tient la route. Hélas, si l'ambiance est excellente, au même titre que la réalisation, on peut regretter l'absence de quelques détails d'importance, comme la possibilité de sauter. Le premier à la faire, sur Saturn s'entend, est l'excellent Exhumed. Ce titre, développé aux États-Unis par Lobotomy Software, permet au joueur de nager, sauter, regarder et tirer en haut ou en bas, et même de planer dans les airs. Bref, c'est un clone de talent (voir le test dans les pages suivantes). Mais la guerre ne fait que commencer ! Et déjà se profilent à l'horizon quatre titres édité par GT Interactive. Et quels titres ! Doom (qui réunit en fait Doom 2 et Ultimate Doom), Hexen, Quake, et Duke Nukem 3D. Certes, si vous pouvez trouver les previews des deux premiers, Quake et Duke sont loin d'être terminés, et il faudra attendre encore quelques mois avant de pouvoir s'y essayer. Mais d'autres éditeurs travaillent sur des Doom-like comme Ocean, par exemple, avec Dawn of Darkness. Par contre, si les joueurs PC connaissent déjà les joies du jeu en réseau (Duke Nukem 3D est particulièrement bien réussi pour ce genre d'exercice), les joueurs consoles sont pour l'instant démunis. Mais plus pour longtemps ! Déjà, Doom et Hexen Saturn prévoient l'utilisation du câble Link. Avec deux consoles connectées par l'intermédiaire de ce câble, avec deux jeux et deux téléviseurs (ou moniteurs) et bien sûr un deuxième joueur, vous aurez la possibilité de vous lancer dans une aventure à deux : en duel, ou en coopération. Et puis la future connexion de la Saturn au réseau Internet laisse elle aussi entrevoir de fabuleuses parties en connecté. Pourquoi ne pas imaginer dans un an jouer à huit en réseau sur Duke Nukem 3D Saturn ? Avouez que ce serait le pied ! Et puis, en poussant un peu plus le rêve, on peut imaginer des éditeurs de niveaux, comme sur PC, qui permettraient à l'éditeur ou même (soyons fous !) aux joueurs, de créer de nouveaux niveaux. Mais il n'est pas sûr que les industriels de ce marché soient pressés de tenter cette aventure, d'autant plus que quelques barrières techniques subsistent. Quoi qu'il en soit, il nous reste déjà à profiter des jeux qui nous arrivent, et Dieu sait qu'il y en a. Aussi, je vous laisse découvrir les plus proches...

Laurent Cotillon

Exhumed

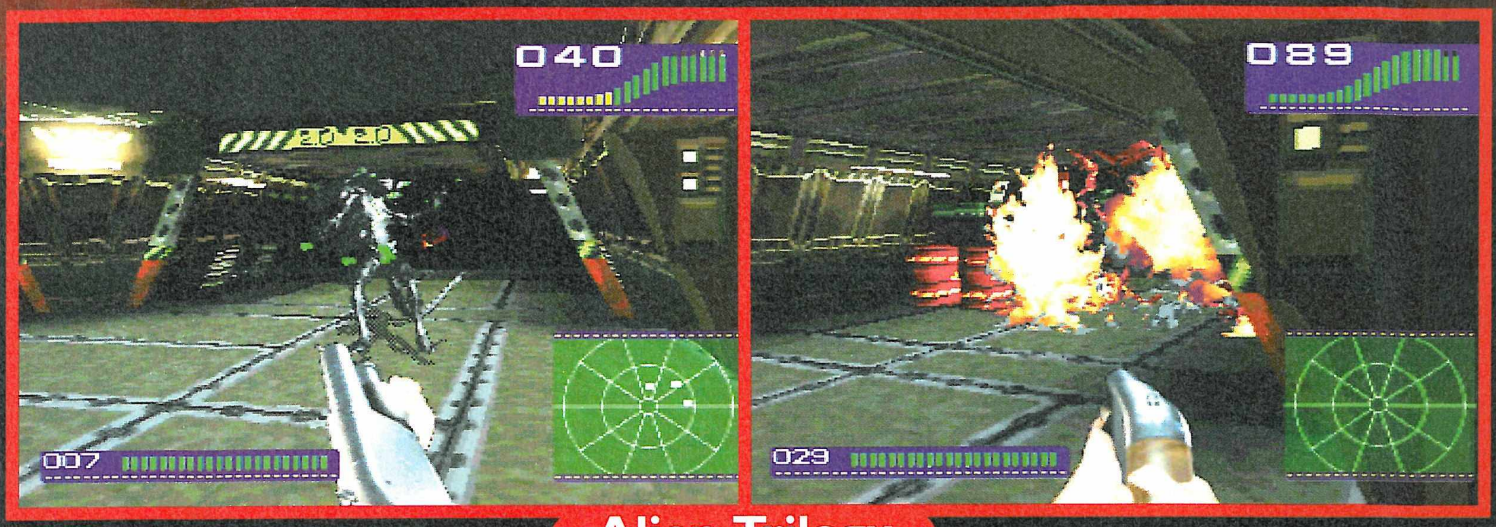
Doom-like égyptien, Exhumed est un excellent titre, que je vous propose de découvrir en test dans les pages suivantes.

Marathon 2

Sorti sur Mac ainsi que sur PC, Marathon 2 fait partie des nombreux clones de Doom.

Jedi Knight

Suite de Dark Forces, et pas encore sorti sur PC, Jedi Knight perpétue la tradition Star Wars, et devrait fournir un grand spectacle.



Alien Trilogy

Excepté le médiocre Robotica, Alien Trilogy fut le premier vrai jeu du genre sur Saturn.

Ultimate Underworld

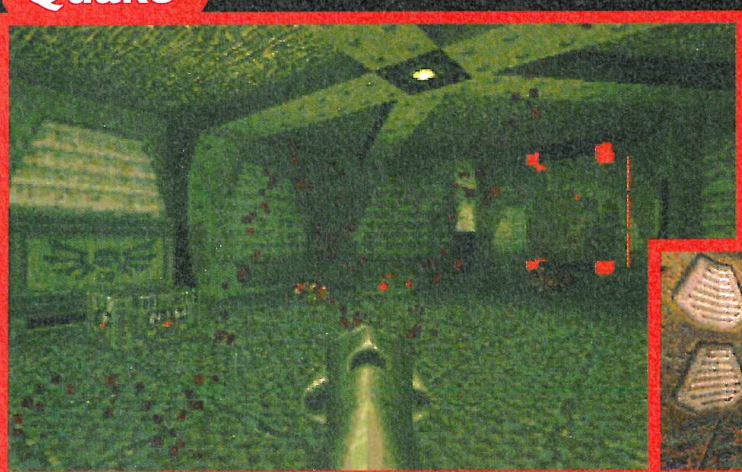
Premier bon clone de Doom, Ultimate Underworld, d'Origin, marqua les esprits par son aspect jeu de rôles.

Wolfenstein

Le détonateur, le voilà : Wolfenstein. Ce jeu était révolutionnaire à l'époque, et est couramment admis comme le père de Doom.

Quake

La nouvelle bombe d'Id, Quake, devrait voir le jour sur consoles dans plusieurs mois. Pour la première fois, un jeu vous oppose des ennemis entièrement en 3D.



Shadow Caster

Développé avec le moteur de Doom, Shadow Caster offrait à la fois un Doom-Like et un jeu de rôles.

Voilà le genre d'ennemi que vous opposait Wolfenstein 3D.

Doom

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Doom... rares sont les joueurs Sega qui ont pu s'y essayer. En fait, seuls les possesseurs de 32X ont pu connaître le délice de ce jeu. Car Doom ne se décrit pas, bien que paradoxalement je vais tenter de le faire, mais se «déguste». Avec ce titre, les gentils-messieurs-pas-bien-dans-leurs-têtes d'Id Software, vont vous ouvrir les horizons les plus gores qui soient, et croyez-moi, vous ne serez pas déçus...

Vous voyez ici l'effet dévastateur de la Gatling, arme assez efficace. Pour trouver des munitions, détruisez ce genre d'ennemis.

Un scénario crucial

Tout le monde connaît Doom, mais tout le monde ne connaît pas l'histoire qui va vous mener au milieu de cette boucherie. Et pourtant, il en existe bien une. Si, si. (NDBC : je reste sceptique). En fait, vous incarnerez un marine de l'espace (puisque l'action se déroule dans le futur), échoué sur l'une des lunes de Mars, du nom de Phobos. Déjà envoyées sur place, des troupes amies ont été détruites et, comme d'habitude, vous êtes le seul à pouvoir sortir l'humanité de ce bourbier. Cette fois, id Software vous propose dans ce Doom Saturn la compilation de Doom 2 et d'Ultimate Doom. Résultat : vous vous retrouvez avec un jeu en vue suggestive (vous ne voyez que la main de votre personnage pour parler clairement), et immergé dans un monde de violence, dans une ambiance gore on ne peut plus glauque. Car ne vous attendez pas à gambader tranquillement dans de vertes prairies assommant vos ennemis à coups de marguerites. Doom doit son succès, en partie, à son ambiance, et à la débauche de sang et de corps disloqués qu'il propose. Le but du jeu est en effet d'arriver vivant à la sortie de chacun des

Pour marcher dans l'acide, mieux vaudra trouver une combinaison spéciale.

Ces crânes se jetteront sur vous, alors dépêchez-vous de les éliminer.

Ah, la tronçonneuse... C'est un délice de déchiqueter ces zombies et d'entendre le bruit de la lame sur leurs corps...

Tirez de loin dans les tonneaux pour exploser les ennemis à proximité. Vous verrez alors leurs corps se réduire à l'état de bouillie Blédina.

Ces squelettes, assez pénibles en général, vous balanceront des crânes «à tête chercheuse». Une poisse...

niveaux, le tout en ayant occis si possible tous les monstres mutants rencontrés en chemin, et en ayant trouvé tous les passages secrets, dont le jeu regorge.

Le fusil à pompe est l'arme la plus précise et la plus prisée des amateurs de Doom.

Vicieux à souhait

Votre progression dans le monde extraordinaire de Doom ne sera pas simple, et ressemblera plus à un parcours d'obstacle qu'à une promenade digestive dominicale. Les monstres surgissent de toutes part, annoncés par leurs grognement immondes, et pour les réduire à l'état de flaque de sang, vous disposerez de huit armes, que vous récupérerez au fur et à mesure, accompagnées de leurs munitions. Ainsi, vous débuterez le jeu avec vos poings et votre gentil revolver. En fouillant bien, vous trouverez une tronçonneuse et un fusil à pompe, deux armes dont les puristes raffolent, ainsi qu'un fusil à pompe à double canon, une Gatling, un lance-roquettes, un Plasma Gun et enfin, l'arme redoutable, le BFG 9000. Ce ne sont pas là les seuls cadeaux que vous offrira Doom : des caisses de munitions, des items revigorants, des bonus vous rendant invincibles ou bien invisibles, ou encore des armures viendront vous filer un coup de pouce. Mais avant toute chose, Doom ce sera une débauche d'énergie, d'hémoglobine, et un jeu à l'ambiance à la fois sordide et prenante. Ceux qui ne joueront pas à Doom louperont un grand mythe, d'autant plus que le jeu a prévu l'adaptation d'un cable link pour jouer à deux. Hélas, mille fois hélas, ce fameux câble link n'est toujours pas prévu en France.

La grande de spécialité de Doom, c'est le Berzerke. Lorsque vous êtes dans cet état, un simple coup de poing pulvérise l'adversaire.

Certains mutants sont assez fourbes pour être transparents. Dans les salles sombres, il est hélas impossible de les repérer.

Doom n'est pas un jeu si bourrin que ça. Vous devrez avancer avec subtilité et savoir attendre les ennemis au coin d'un mur pour les surprendre.

Hexen

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Les créateurs de Doom s'en donnent à cœur joie. Voilà qu'arrive en même temps que leur titre-phare, Hexen ou, plus précisément, Hexen : Beyond Heretic. Comme vous le voyez peut-être sur les photos, c'est un descendant de Doom et, comme son illustre prédécesseur, ce jeu utilise la vue subjective. Mais il existe bien des différences...

Chose rare dans les jeux d'Id Software, le jeu comportera une intro en cinématique.

Magie magie, et vos programmes ont du génie

Comme tous les jeux d'Id Software, Hexen utilise le moteur 3D de Doom, amélioré bien sûr. Mais si ce dernier vous propulsait dans un monde spatial et futuriste, il n'en est rien d'Hexen, qui lui est beaucoup plus Heroic Fantasy. En effet, au début du jeu, vous aurez le choix entre trois personnages, ce qui n'est pas négligeable : un magicien, un prêtre et un guerrier. Chacun de ces personnages a ses propres forces et faiblesses, et il est courant, pour un débutant, de sélectionner l'ecclésiastique, qui est le meilleur compromis entre le niveau de magie, la force, la rapidité et l'armure. Au début du jeu, lorsque vous entrerez dans la Citadelle Noire, repaire des démons, vous n'aurez qu'une seule arme, qui variera en fonction du personnage choisi : le magicien aura un bâton aux pouvoirs magiques, le prêtre une masse, et le guerrier n'aura que son poing. Mais, au fur et à mesure de votre progression, vous aurez tout loisir de trouver six autres armes, dont certaines magiques, ainsi que des

Pour observer les environs, vous aurez la possibilité de regarder en haut ou en bas.

Les décors d'Hexen sont plus fouillés que ceux de Doom : Heroïc Fantasy oblige.

Le magicien débutera le jeu avec ce bâton, seule arme au début à pouvoir frapper de loin.

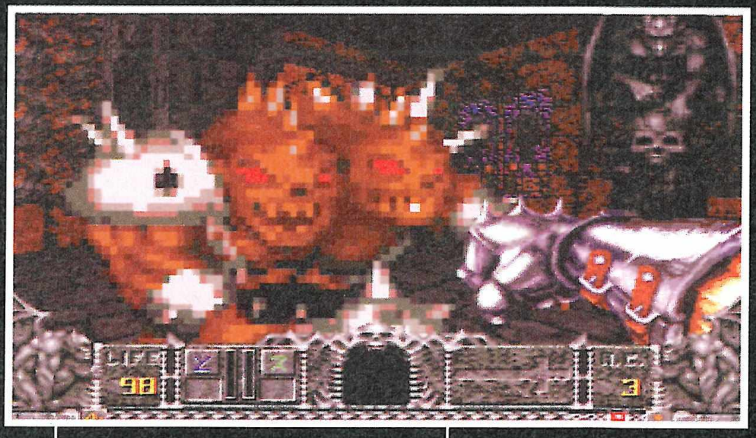
Quand je vous dis que les mecs d'Id ne sont pas bien dans leur tête : pour accoucher d'un monstre pareil, il faut être givré.

Avant tout, Hexen est un jeu d'action. Attendez-vous donc à quelques passages bien chauds...

fioles contenant des gaz mortels ou bien des cocktails explosifs. Certaines fioles pourront être stockées, et utilisées ultérieurement, grâce à un inventaire.

Fais le cochon

Hexen peut se targuer, par rapport à Doom, d'avoir plus de profondeur et plus d'originalité. Par exemple, avec un sort magique, il vous sera possible de transformer vos ennemis en porcelets, et de les écraser allègrement du pied. Autre détail d'importance : si Doom ne permet pas de détruire tout ou partie du décor, Hexen, lui, vous laissera cette possibilité. Par exemple, les vitraux abritent souvent des items précieux, et vous pouvez les briser sans aucune hésitation, tout comme vous pourrez déraciner certains arbres ou briser des jarres... Enfin, autre grande différence : le joueur pourra regarder en haut et en bas, étant sûr ainsi de ne pas louper le moindre passage secret ou item. Construit, comme je l'ai dit, sur le même moteur que Doom, Hexen bénéficie toutefois d'une réalisation plus fine : les décors sont plus fouillés, plus riches, les ennemis sont plus fins (graphiquement s'entend, et pas intellectuellement), et les armes magiques procurent des effets de lumière assez sympas. En somme, si vous êtes attiré par la famille des Doom-like, Hexen saura vous satisfaire et vous offrir une belle alternative au très bon mais classique Doom.



Le guerrier n'a pas vraiment d'arme au début du jeu : il devra apprendre à se débrouiller avec son poing.

Le sang n'est pas l'unique apanage de Doom. Hexen vous fournira aussi son lot d'hémoglobine.

Voilà les trois personnages proposés au début du jeu. Pour débuter, mieux vaut choisir le prêtre (photo 1), qui dispose de suffisamment de magie, de force, d'armure et de vitesse, ce qui n'est pas le cas du guerrier (photo 2) ou du magicien (photo 3).

1

2

3

Exhumed

SATURN EUROPÉENNE

Voilà des mois que l'on attend Doom, Hexen et compagnie sur Saturn, et en lieu et place de ces jeux, que voit-on arriver ? Exhumed, un Doom-Like, c'est-à-dire un jeu en vue subjective. Et l'incroyable, c'est qu'il va se révéler être une grande menace pour la suprématie des jeux d'Id Software, ce qui n'est pas rien. Les Américains de Lobotomy Software sont en train de créer la surprise de cette fin d'année. Moi qui croyais que le Père Noël avait toujours une barbe blanche, un manteau rouge et une hotte sur le dos...

LAURENT

Avant de vous aventurer ici, essayez de supprimer les lasers. Le moindre contact avec eux vous tuerait instantanément. Au passage, remarquez que vous pouvez mater (et donc tirer) en haut et en bas.

Voilà le seul ennemi qui a échappé à la trisomie. Ces femmes-chats se désintègrent pour réapparaître dans votre dos.

Économisez vos munitions, car sinon, c'est au sabre que vous continuerez. Et pour tuer un ennemi avec ça, il faut de la patience.

Karnak, le haut lieu de l'Égypte

et non pas celui des alignements en Bretagne, est le théâtre d'événements étranges. Des populations entières de villageois disparaissent, des corps déchiquetés sont retrouvés dans le désert... C'est la pagaille comme un samedi chez Tati. Les grandes nations mondiales, exaspérées, ont bien tenté d'envoyer des troupes, mais nul n'a jamais eu de nouvelles de celles-ci. Plusieurs mois ont passé avant que l'on puisse trouver dans le désert un villageois, affolé, quasi mort, et enclin au délire : selon ses propres dires, Karnak a été envahi par les démons, et ils projettent de réduire la race humaine à l'esclavage. L'ensemble des nations, décidée à en savoir plus, décide alors d'envoyer des troupes, et plus précisément des groupes d'agents secrets triés sur le volet. Mais jamais l'hélicoptère qui les transporte n'arriva, un crash ayant interrompu l'opération. Vous seul allez survivre, perdu dans le désert...

Heureusement, vous allez rencontrer une âme en peine pour vous aider. Il s'agit ni plus ni moins de Ramsès, Monsieur Ramsès himself (même si on connaît mieux

+

LE TOP DU TOP RÉSIDE INCONTESTABLEMENT DANS L'ACQUISITION DE POUVOIRS ET DANS LES EFFETS LUMINEUX QUI ORNENT LE JEU.

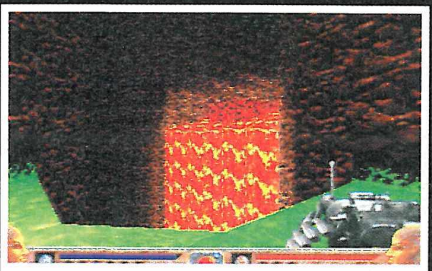
–

POURQUOI N'AVOIR PAS PERMIS DES SAUVEGARDES PLUS FRÉQUENTES ? LES ENNEMIS N'AURAIENT PAS PÂTI D'UN PEU PLUS DE VARIÉTÉ.

Une fois sur la carte générale, vous pourrez naviguer entre les niveaux, à la manière de Rayman.

Grâce à un masque magique, qui fait partie des six objets, vous pourrez respirer sous l'eau, mais pas indéfiniment. En outre, prenez garde aux piranhas…

Ce menu vous donnera le listing complet de tous vos objets, de vos armes, et de votre appareil de transmission. Car oui, pour finir le jeu, vous devrez aussi réussir à récupérer les pièces d'une radio.



Avant de vous aventurer ici, repérez bien les lieux. Car une fois tombé dans la lave, il n'existe aucun moyen d'en sortir. Et quand on y est, ça énerve, ça énerve…

Ramsès II et III), qui va vous expliquer que sa sépulture a été violée, que son corps a été exhumé, et que le seul moyen de venir à bout des démons est de récupérer six objets sacrés éparpillés dans le désert. C'est donc ce que vous allez tenter de faire dans ce jeu, qui est avant tout un Doom-Like. Au fur et à mesure du jeu, vous viendrez voir Sa Majesté, qui vous prodiguera des conseils, vous filera des tuyaux, et vous assurera l'aide des dieux. Alléchant scénario, qui ne cache cependant pas la dominante du jeu : l'action. Exhumed vous en fournira à la pelle, et l'essentiel du jeu consistera à se dépêtrer des momies, des crabes du désert, des démons, des oiseaux… J'ai d'ailleurs une légère doléance à émettre à ce propos : le jeu est assez vaste, les niveaux assez grands dans l'ensemble, mais la variété des ennemis laisse à désirer. Quelques monstres en plus n'auraient pas fait de mal… Revenons à nos moutons… De l'action, Exhumed vous en fournira. Mais pour y participer, il faut des armes. Si au début, vous n'avez qu'une légère machette, vous trouverez au fur et à mesure du jeu des armes à la puissance croissante : un colt, une mitrailleuse, des grenades, un lance-flammes, et trois armes magiques dévastatrices (les munitions sont limitées et vous devrez les gérer). Mais pour les attraper toutes, vous devrez chercher dans chaque recoin du monde d'Exhumed, ce qui n'ira pas sans difficultés. Exhumed regorge de petits coins, de petits renfoncements, de murs destructibles qui abritent des items, des armes, des munitions… C'est le deuxième axe du jeu, c'est-à-dire la recherche…

Jumping Flash

Pour trouver les six objets sacrés bien cachés, vous devrez fouiller chaque pixel du jeu, trouver les clefs de chaque porte close, prendre des risques… Rien ne sera simple, et parfois, même si vous voyez les objets, vous ne pourrez pas vous en emparer. Pourquoi ? Parce qu'à l'instar de Rayman, vous obtiendrez des pouvoirs magiques avec les objets sacrés. Par exemple, le premier des six objets sera une paire de sandales. Une fois en votre pos- ▶▶▶

Certains objets seront protégés par un boss. Ils sont assez coriaces à battre, mais en rusant, on y arrive sans problèmes.

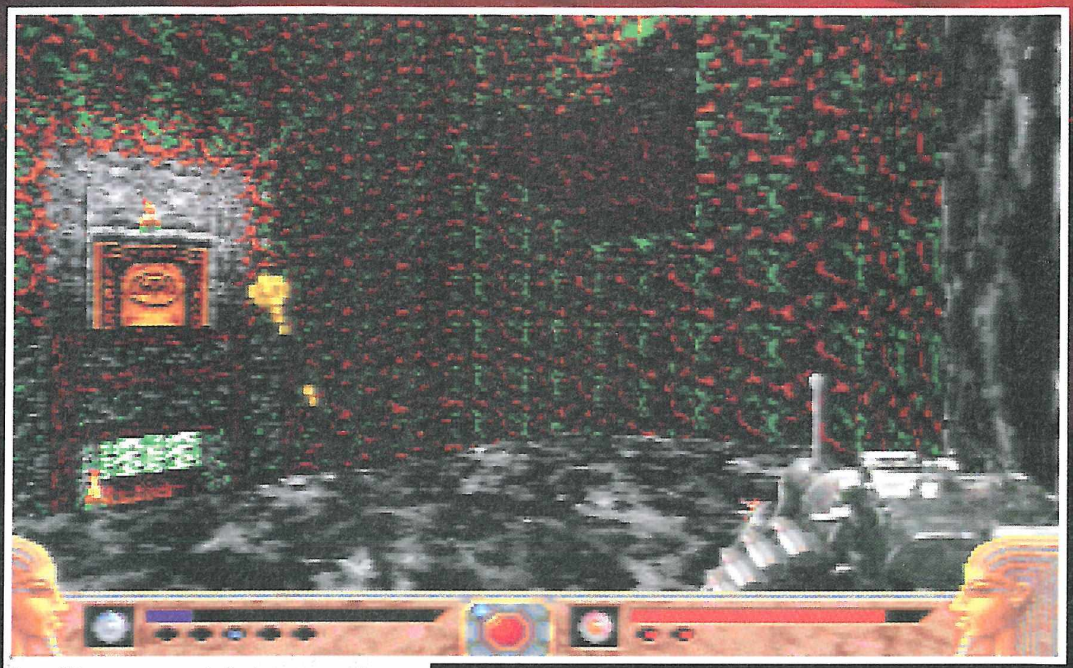
EN RÉSUMÉ

QUE REPROCHER À UN JEU TEL QUE CELUI-CI ? JE VEUX BIEN VOUS DIRE QUE LES ENNEMIS MANQUENT DE VARIÉTÉ, ET QUE QUELQUES DÉCORS (SURTOUT LES MINES) SONT ASSEZ REPOUSSANTS, MAIS C'EST TOUT. LE JEU EST BIEN FAIT D'UN BOUT À L'AUTRE. L'ACTION SAIT LAISSER SA PLACE À LA RECHERCHE, QUI SAIT ELLE-MÊME S'EFFACER DEVANT LES ÉPREUVES D'ADRESSE, L'AMBIANCE EST EXTRAORDINAIRE, LA DURÉE DE VIE EST PLUTÔT BONNE, ET LA RÉALISATION VOUS COLLE AU PLAFOND. C'EST UN EXCELLENT TITRE, QUI DEVRAIT DONNER DU FIL À RETORDRE À DOOM, HEXEN, OU DUKE NUKEM 3D, MÊME SI SON NOM N'EST PAS AUSSI CÉLÈBRE QUE CELUI DE SES CONCURRENTS.

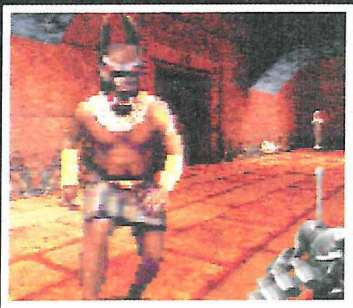
MATCH CONTRE

ALIEN TRILOGY

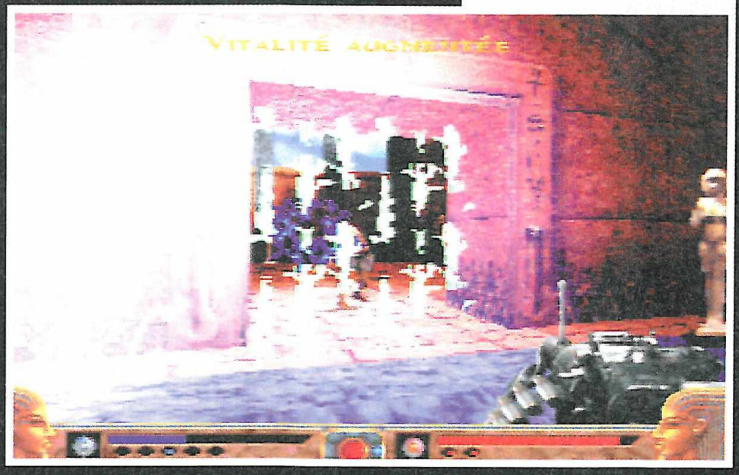
ÇA ME FAIT MAL DE LE DIRE, MAIS ALIEN TRILOGY EST SURCLASSÉ, NE SERAIT-CE QUE TECHNIQUEMENT. LES EFFETS DE LUMIÈRE D'EXHUMED SUFFISENT À EUX SEULS À ENTERRER ALIEN. LUDIQUEMENT, EXHUMED EST PLUS VARIÉ, PLUS INTENSE, PLUS PROFOND QUE SON CONCURRENT. EN SOMME, IL EST PLUS RICHE. LES INCONDITIONNELS DE L'ATMOSPHÈRE ALIEN RESTERONT PEUT-ÊTRE FIDÈLES AU JEU D'ACCLAIM, MAIS CEUX QUI S'EN TAPENT LE COQUILLARD IRONT VERS EXHUMED.



Vous voilà heureux : vous venez de récupérer une arme magique.



Les ennemis, dont vous voyez là les deux principaux genres, sont en 2D, comme dans tous les Doom-Like, à l'exception de Quake.



Pour passer ce champ de force, qui fait partie des premiers niveaux, vous devrez récupérer le cinquième objet sacré.

session, celle-ci vous permettra sauter aussi haut que Jordan. Vous pourrez aussi respirer sous l'eau, flotter dans les airs, marcher dans l'acide... Ainsi, votre personnage évoluera tout au long du jeu. Autre exemple : vous commencerez le jeu avec une seule barre de vitalité, et en récupérant des items particuliers, vous pourrez la doubler, la tripler... Conséquence de l'acquisition de vos pouvoirs : vous devrez retourner sur vos pas pour chercher des objets inaccessibles auparavant, un peu à l'instar de Rayman. C'est plutôt bien vu, comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. En fait, Exhumed est très complet, et on se prend vite dans l'ambiance extraordinaire du jeu, soutenue par une bande sonore très riche et parfaitement composée. Et puis, la variété des niveaux n'est pas non plus étrangère à l'intérêt que suscite ce titre : hormis les graphismes, le style ludique de chaque niveau peut se révéler très différent. Certains passages sont plus basés sur l'action, d'autres sur la recherche, et d'autres demandent autant d'habilité qu'un démineur. Bref, on se prend au jeu, et pas qu'un peu. D'autant plus que la réalisation est exceptionnelle...

3D Moniaque

Outre son ambiance et son intérêt ludique, Exhumed brille par sa réalisation. Disons-le clairement : une 3D comme ça, j'en veux tous les jours. Ça bouge dans tous les sens sans aucun ralentissement, sans aucune saccade, et avec une rapidité déconcertante (le dosage est réglé à la perfection). Là où Exhumed calme tout le monde, c'est sur ses effets de lumière : chaque arme magique déchaîne un déluge d'effets lumineux et de couleurs qui ferment directement le clapet de ceux qui affirment avec certitude que les effets de lumière sont impossibles sur Saturn. La console prouve ici à tous qu'elle est capable d'afficher une qualité technique largement équivalente à sa concurrente directe. Pour être franc, et excepté le système de sauvegarde pas très pratique, le principal défaut d'Exhumed réside dans la monotonie des adversaires. Ils sont assez peu nombreux, pas vraiment dotés d'une intelligence remarquable, et aussi variés que le désert de Gobi. C'est certes dommage, mais cela n'enlève rien au plaisir que procure le jeu. Ma conclusion est donc la suivante : si vous avez une Saturn, que votre anniversaire approche, que vous ne savez pas quoi demander à Noël ou que tout simplement vous avez quelques ronds de côté, procurez-vous Exhumed. Ce titre est appelé à devenir une référence technique et ludique sur Saturn. ■

Quand on vous dit que c'est beau, il faut nous croire… Et sur un écran, c'est encore mieux.

Les ennemis tués et les jarres vous fourniront des items : énergie, munitions…

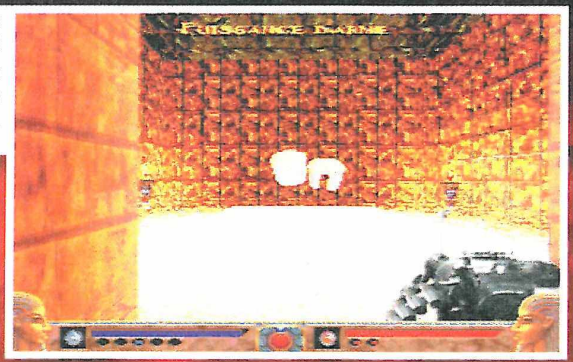
Vous aussi vous pourrez user de magie. À condition d'avoir trouvé les bonnes armes…

Parmi les nombreux items que vous trouverez, certains vous confèreront l'invisibilité (temporaire), d'autres vous permettront de booster vos armes, et d'autres vous dévoileront la carte du niveau dans son intégralité.

Les momies vous lanceront des monstres «à têtes chercheuses», qu'il sera difficile de semer. Notez au passage les jarres qui contiennent des bonus zolis tout plein.

Hormis les interrupteurs qui déclenchent l'ouverture de portes, vous devrez trouver les clefs aux portes principales. Une grande partie de plaisir vous attend…

Après un long labeur, vous voilà sur le point de vous emparer d'un objet sacré. Celui-ci, placé sur vos chevilles, vous permettra de marcher allègrement dans l'acide, et même de vous aventurer dans la lave sans trop de dégâts.



Exhumed

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : BMG INTERACTIVE ▸ PRÉVU SUR : PLAYSTATION, PC CD-ROM ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : NC ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 18/20

93%

Bon, on pose les cartes

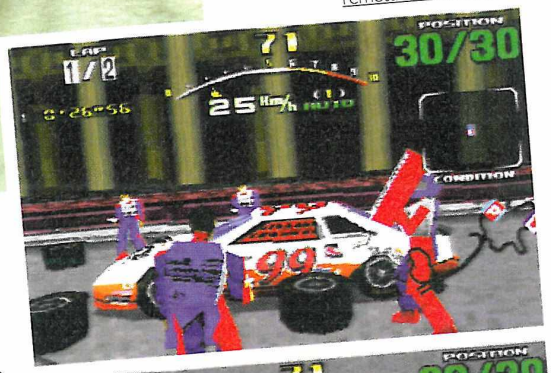
et on analyse : Daytona USA, le fameux jeu d'arcade de l'AM#2, fut un succès à sa sortie sur Saturn. Mais succès n'est pas synonyme d'unanimité. En effet, si la rédaction fut en effervescence durant de nombreuses semaines, certains regrettaient tout de même le «clipping» prononcé du jeu, ou l'impossibilité de jouer à deux (les fans des bornes d'arcade étaient particulièrement frustrés), ou encore le nombre limité de circuits. Et puis, un petite année plus tard, le choc arriva : Sega Rally le bien-nommé. À lui seul, il rallia tous les joueurs, et étonna par sa fluidité, sa rapidité, sa quasi-absence de clipping ou encore son mode deux joueurs. Depuis, nul n'est venu le détrôner. Mais Daytona Champion Circuit Edition ne l'entend pas de cette oreille…

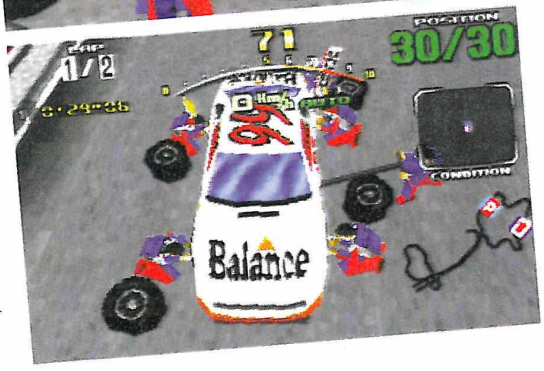
À l'écoute des joueurs

Sega a prouvé ici qu'en société intelligente qu'elle est, elle a su écouter les joueurs. Car bon nombre des remarques qui ont pu être faites au sujet du premier Daytona ont été prises en compte. Aussi, d'entrée, l'AM#2 annonce la couleur : Daytona Champion Circuit Edition permettra à deux joueurs de s'affronter sur un écran splitté. Grande idée, d'autant plus que l'on se souvient que ce mode sur Sega Rally était parfaitement géré et offrait un spectacle hallucinant. On est donc en droit de s'attendre à une version au moins aussi bonne… Autre grande nouveauté : le nombre de circuits. Là aussi, Sega a écouté les joueurs, et en sus des trois premiers circuits déjà existants (Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon et Sea-Side Street Galaxy), on en trouve

À la fin de chaque course, l'ordinateur vous proposera un replay. Cela peut paraître un gadget, mais c'est plutôt pratique pour repérer les trajectoires des concurrents et voir ses erreurs.

Comme dans le premier, vous pourrez vous arrêter aux stands. En effet, au cours de la course, vos pneus vont souffrir, ainsi que votre carrosserie. Aussi, un petit arrêt aux stands ne fera pas de mal pour remettre la machine à neuf…





Les virages de Desert City, l'un des deux nouveaux circuits, sont bien vicieux. J'en veux pour preuve ce virage à angle droit.

Méfiez-vous des tunnels : en principe, à la sortie, un beau virage serré vous attend.

Vous devrez apprendre à maîtriser les dérapages pour faire de bons temps et surtout gagner les courses.

Daytona

DAYTONA USA NOUS A TOUS CONQUIS LORS DE SA SORTIE, QUASI SIMULTANÉE AVEC CELLE DE LA CONSOLE. MAIS DEPUIS, UN CHEF-D'ŒUVRE D'ANTHOLOGIE EST NÉ : SEGA RALLY. IL EST VRAI, SOYONS HONNÊTES, QUE CE DERNIER NOUS SÉDUISIT INSTANTANÉMENT, ET DAYTONA USA RESTA QUELQUE PEU DE CÔTÉ. EH BIEN, IL SE VENGE ET SIGNE SON RETOUR AVEC MOULT NOUVEAUTÉS, QUE JE M'EN VAIS VOUS PRÉSENTER DE CE PAS.

LAURENT COTILLON

Champion Circuit Edition

1 Daytona vaut mieux que 2 tu l'auras

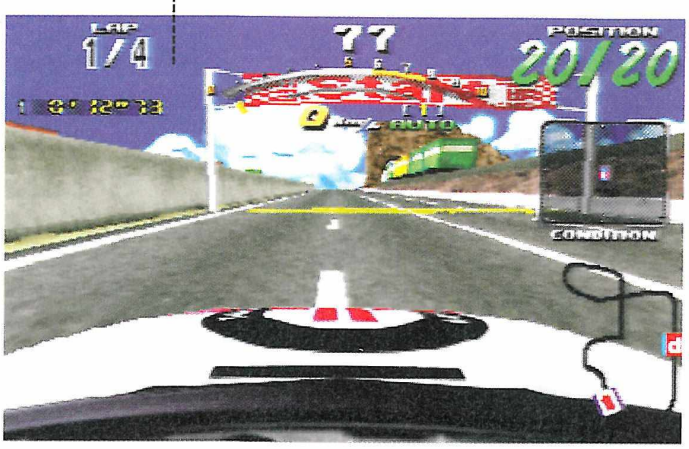
Si, au début du premier Daytona, vous n'aviez que peu de choix entre les voitures, vous avez cette fois tout le loisir de choisir. Huit voitures seront disponibles dès le début : Hornet, Gallop, Max, Phenix, Oriole, Magic, Wolf et Balance. Chacune d'entre elles peut être utilisée en automatique ou en manuel.

WORK IN PROGRESS • WIP • WORK IN PROGRESS

Daytona

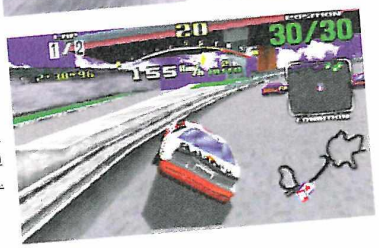
Comme en a l'habitude Sega, le jeu propose plusieurs vues pour jouer : la vue au ras du bitume, celle du volant, une vue extérieure basse, et une vue extérieure haute. La plus pratique pour jouer devrait être la dernière, mais question sensations, il n'y a pas à dire : la vue du volant s'impose.

deux nouveaux qui sont National Park Speedway et Desert City. Le premier est typique de l'esprit Daytona, avec un relief prononcé, des grandes courbes qui laissent ensuite la place à un ou deux virages serrés, et une succession de virages. Sa principale difficulté, lorsque l'on court pour la première fois sur ce circuit, réside dans une chicane qui, si elle n'est pas prise à la corde, vous fera voler dans tous les sens. Le second nouveau circuit est, lui, beaucoup plus proche de l'esprit de Sega Rally. D'abord, il est plus vicieux. Les virages sont en épingle, ou parfois même à angle droit. Résultat : les débuts sont difficiles, et le mur qui entoure le circuit a souvent l'occasion de goûter à votre carrosserie. Et puis, vous aurez l'occasion de prendre des virages bordés de ravins, desquels vous n'êtes séparé que par un muret. Les pros de Sega Rally se souviendront aisément d'un passage dans le deuxième circuit fort ressemblant… Dans la catégorie nouveautés, on en note une nouvelle de taille. Avant, au début du jeu, lorsque vous choisissiez le Mode Arcade, vous n'aviez que deux voitures au choix : une automatique et une manuelle. Quant au mode Saturn, il en offrait deux de chaque. Là, dès le début du jeu, vous aurez droit à huit voitures, qui pourront être conduites en automatique ou en manuel, selon votre bon plaisir. Chacune des voitures a ses propres caractéristiques et, en les essayant toutes vous trouverez sûrement votre bonheur. Du côté des options, c'est là aussi fourni : vous pourrez régler la maniabilité (qui équivaut à la souplesse de la direction),



Sur les cinq circuits présentés, deux seulement sont nouveaux : National Park Speedway et Desert City. Les trois anciens ne bénéficiant pas de nouveaux tracés, les deux nouveaux venus sont, par contre, novateurs, et surtout assez difficiles.

Les textures sont nettements plus fines dans cette suite de Daytona que dans l'original.



Après un accident, vous pourrez voir que la carrosserie de votre voiture est en bien piteux état.

JUGEZ VOUS-MÊME…

Voici quelques exemples de photos qui vous montreront la différence graphique entre les deux versions… Avouez que c'est quand même alléchant…

DAYTONA USA

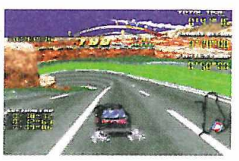
DAYTONA USA

DAYTONA USA

DAYTONA CCE

DAYTONA CCE

DAYTONA CCE



Champion Circuit Edition

Lorsque Daytona USA est sorti, tout le monde a regretté l'absence d'un mode deux joueurs. Eh bien, à l'instar de Sega Rally, vous aurez le loisir de courir contre un deuxième joueur, par l'intermédiaire d'un écran splité. Comme dans le mode Arcade (un joueur), vous aurez quatre vues à votre disposition.

Vous pourrez décider de faire des courses en mode Grand Prix, en Endurance, ou en mode normal. La seule différence réside dans le nombre de tours.

Vous voyez comme moi que les écrans sont encombrés de nombreuses indications : vitesse et compte-tours, plan du circuit, scanner, nombre de tours, temps par tour, temps intermédiaire, position…

Les options sont largements plus fournies que dans le premier. Vous pourrez choisir les temps intermédiaires, sélectionner le mode Ghost pour le Time Attack…

choisir d'afficher les temps intermédiaires ou même, en Time Attack, sélectionner un mode Ghost, qui vous permettra de courir contre le fantôme de la voiture qui a fait le meilleur temps. Vous voyez là que la quintessence de Sega Rally a été conservée… Par contre, et c'est une déception, nous savons maintenant que le jeu ne contiendra pas d'éditeur de circuits. Comme quoi les rumeurs sont parfois étranges…

Blue Blue Sky !

Du côté technique, ce Daytona Champion Circuit Edition a subi aussi un sérieux lifting. Première nouveauté : les textures et les graphismes sont plus fins. Un coup d'œil même rapide aux photos vous le prouvera. On peut même admirer quelques détails supplémentaires. En bref, et même si la version obtenue n'était pas finie, on peut d'ores et déjà s'attendre à quelque chose de plus fin et de plus rapide. Parfois, et un peu à l'instar de Fighting Vipers, vous pourrez voir de l'animation dans les décors : un train qui passe, une montagne russe… Sur le plan sonore, là aussi, vous pourrez vite constater la différence. D'une part, les musiques ont été changées. Si les thèmes de certaines d'entre elles sont restés, les paroles ont quant à elles disparu, et ce n'est pas plus mal. Mais c'est surtout sur les bruitages que Daytona CCE fait fort. En fonction de la vue choisie (comme dans la première mouture, vous aurez le choix entre quatre), le bruit du moteur sera plus ou moins étouffé. Idem pour les voitures concurrentes. Le jeu vous fera même bénéficier d'un effet Dopler, c'est-à-dire que vous entendrez le volume sonore des autres voitures augmenter quand vous vous approcherez, et diminuer lorsque vous vous éloignerez. Bref, tous les ingrédients techniques ont été réunis pour vous donner un jeu fabuleux. Dans quelques semaines, vous pourrez vous adonner aux joies du dérapage, des contre-braquages, des cascades (plus spectaculaires qu'auparavant,) des dépassements de folie, le tout dans un déluge de couleurs et détails. Daytona Champion Circuit Edition va vraiment faire parler de lui… ■

Pour passer, il faudra savoir jouer du coude.

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS • WIP

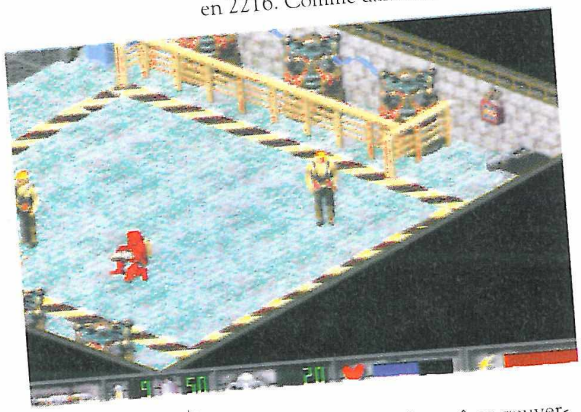
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ORIGIN • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Crusader

Si vous passez devant une cellule photo-électrique, vous déclencherez la mise en marche des robots de sécurité.

Vous pourrez parfois bénéficier d'un bouclier protecteur.

Vous allez rire, mais rien ne va plus. Le monde, une fois de plus, est en mauvais état. Rassurez-vous, ce n'est pas pour tout de suite, puisque l'action du jeu se déroule en 2216. Comme dans bien des scénarii futuristes, un seul et même gouvernement contrôle la totalité du globe. Les êtres humains sont sous le joug du Consortium, qui les impose à outrance, leur volant 50 % de leurs revenus, sans rien leur reverser. Je sais, vous allez me dire que ça existe aussi de nos jours. Mais laissez-moi continuer… Donc, abusés par le Consortium, certains hommes vont commencer à hausser le ton, et une ville va même se soulever, comme un fakir sur son tapis. Tel un détonateur, cette révolte va prendre de l'ampleur pour s'étendre aux plus grandes villes. Le Consortium se montre alors sans pitié, et rase les points névralgiques de la rébellion.



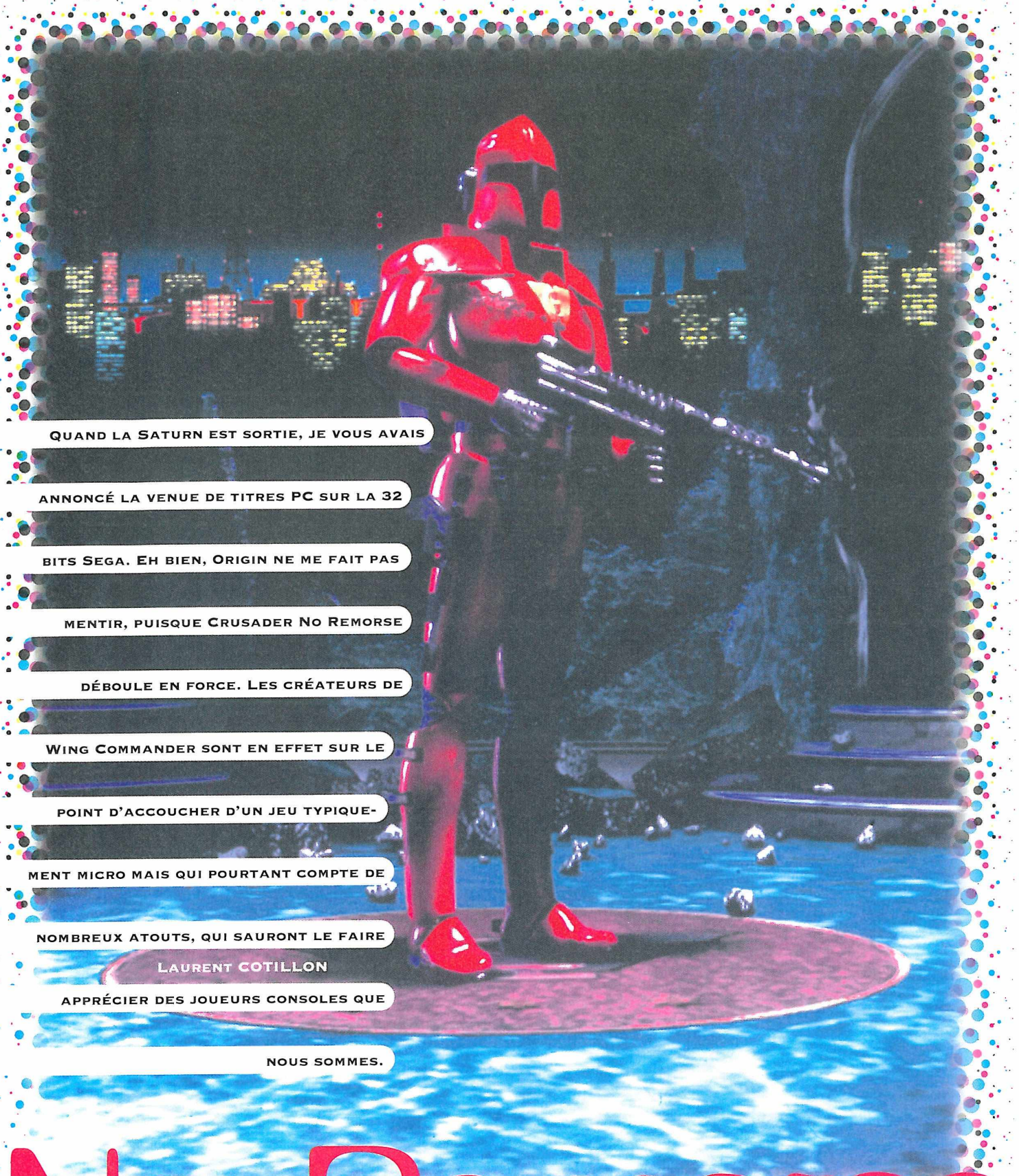
Comme vous le voyez, votre personnage pourra s'accroupir, faire des roulades, sauter…

Écœuré par cette cruauté, un agent militaire des forces spéciales du Consortium, un Enforcer, décide alors de rejoindre la rébellion. Mais la tâche ne s'annonce pas aussi aisée qu'il y paraît et les rebelles, persuadés que le Crusader, c'est-à-dire vous, n'est qu'un espion, vont le confronter à des missions au danger croissant. Votre objectif sera de donc de réussir les missions qui vous sont confiées, le tout afin de prouver votre utilité et votre adhésion à la cause rebelle.

Amusez-vous à tout faire exploser, et adonnez-vous à la cruauté : vous pourrez alors voir vos ennemis en flammes se consumer doucement.

Rebelle rebelle

S'il est question de rebelles, il n'est toutefois pas question de Philippe Candeloro (ou alors j'arrête les jeux). Comme vous l'avez compris, s'il vient du monde micro, Crusader No Remorse est davantage axé sur l'action, avec un style très arcade. Le jeu peut se targuer d'être séduisant. Les dix-huit missions qui vous seront confiées sont d'une complexité assez grande, et ce pour plusieurs raisons. La principale, c'est que l'adversité est importante. En dehors des troupes du Consortium, fort nombreuses au cours du jeu, vous devrez déjouer un paquet de pièges : des mines, des faisceaux laser, des explosions en chaîne… Pour éviter tout cela, il vous faudra d'abord de la prudence, mais aussi un minimum de jugeote. Pour ne pas caraméliser sur un laser, il faudra d'abord trouver l'interrupteur, ou désactiver les alarmes ; pour accéder à une plate-forme, il faudra, là encore, trouver le



No Remorse

Sans peur et sans remorse

QUAND LA SATURN EST SORTIE, JE VOUS AVAIS ANNONCÉ LA VENUE DE TITRES PC SUR LA 32 BITS SEGA. EH BIEN, ORIGIN NE ME FAIT PAS MENTIR, PUISQUE CRUSADER NO REMORSE DÉBOULE EN FORCE. LES CRÉATEURS DE WING COMMANDER SONT EN EFFET SUR LE POINT D'ACCOUCHER D'UN JEU TYPIQUEMENT MICRO MAIS QUI POURTANT COMPTE DE NOMBREUX ATOUTS, QUI SAURONT LE FAIRE APPRÉCIER DES JOUEURS CONSOLES QUE NOUS SOMMES.

LAURENT COTILLON

WIP · WORK IN PROGRESS · WORK IN PROGRESS

Crusader No Remorse

bouton correspondant ; pour trouver un code, vous aurez à consulter un terminal informatique. Bref, si l'axe principal du jeu n'est pas l'aventure, il n'en reste pas moins qu'il faudra chercher de nombreux items et interrupteurs pour survivre et accéder aux salles suivantes. Et puis, pour vous défendre contre les hordes gouvernementales, il vous faudra mettre la main sur des armes : pistolet laser, lance-roquettes, mines guidées, lance-flammes… Sans compter les munitions à trouver, les clefs, ou bien les trousses de secours, indispensables pour se redonner un petit coup de fouet. En somme, Crusader devrait se révéler fort varié, d'autant plus qu'il réserve des surprises, comme celle de vous laisser diriger un robot (qui vous servira d'éclaireur).

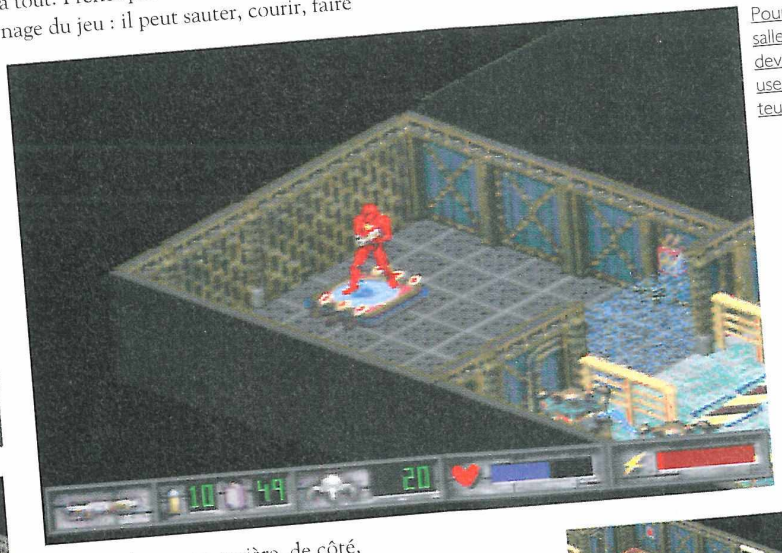
complètements interactifs, puisque vous pouvez fouiller chaque pièce, chaque coffre, mais aussi détruire les décors, ce qui est assez jouissif. Entièrement en 3D isométrique, ce qui rappellera de bons souvenirs aux possesseurs de Megadrive, le jeu vous proposera des personnages en FMV, et surtout 90 minutes de vidéo, avec acteurs «live» et tout le toutim, qui assureront les transitions. En somme, si vous rêvez de jouer à l'espion des temps modernes, dans un cadre enchanteur, Crusader No Remorse devrait vous séduire. Ce que la petite histoire ne dit pas, c'est si sa suite, qui vient de sortir sur PC, et qui s'intitule Crusader No Regret, verra le jour sur console. En attendant, sachons profiter de l'instant présent !

Les décors peuvent être détruits quasi entièrement. Attention toutefois à ne pas vous faire sauter avec.

Vous devrez veiller à économiser vos munitions, car elles ne sont pas en nombre infini, et parfois, l'adversité sera fournie.

Le sens du détail

Les développeurs d'Origin sont tout sauf des débutants. Aussi, ils ont pensé à tout. Prenez par exemple le personnage du jeu : il peut sauter, courir, faire des roulades avant, arrière, de côté, faire un pas de côté, s'accroupir… Idem pour les graphismes. Le sens du détail a été poussé à l'extrême et, comme vous le voyez sur les photos, les graphismes sont extrêmement fouillés et riches. D'ailleurs, ces décors sont



Pour passer d'une salle à l'autre, vous devrez parfois user de téléporteurs.

Les lieux que vous visiterez sont ultra riches et fouillés.

Ne tirez pas sur n'importe qui. Parmi les gens que vous rencontrerez, certains seront des alliés dont vous aurez besoin.

Pour utiliser cet ascenseur, activez l'interrupteur situé à droite.

Le jeu sera présenté par l'intermédiaire d'une séquence vidéo, et les niveaux pourront parfois être entrecoupés par ces séances. Histoire de créer une histoire cohérente…

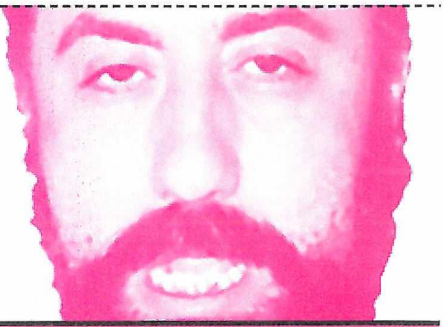
ZAPPING

Ce mois-ci, nous avons fait une exception. Nous avons sorti un test de sa rubrique. En effet, Exhumed est un excellent Doom-Like et c'est pourquoi il nous a semblé opportun de le placer dans le dossier traitant de ce type de jeux. Hormis ce beau soft, l'événement du mois, c'est sans aucun doute Tomb Raider, qui, s'il ne jouit pas de la meilleure animation du monde, est cependant magnifique d'intérêt et de beauté. L'autre grosse claque, c'est Fighting Vipers : instinctif, beau, jouable, animé aux petits oignons, il est sans conteste le digne successeur de Virtua Fighter 2. Enfin, il faut que je vous dise : vous trouverez maintenant tous les zappings de jeux de sport réunis en un seul et même dossier. Les Zap' Sports sont parrainés par Mizuno, qui vous a permis de gagner, dans le dernier numéro, les tenues de ses athlètes aux JO. Fallait le dire... Concluons avec la Megadrive : la bonne nouvelle, c'est le retour de Sonic en pleine forme. Sega a fait fort avec ce titre, puisqu'en plus d'être beau, il a su créer un intérêt nouveau par rapport aux anciens Sonic. Clap, clap... J'applaudis car j'en connais un paquet qui ne se foulent pas pour les suites...

L'EMPLOYÉ DU MOIS

Richard

METTEZ-LUI UN CIGARE DANS LA BOUCHE, UNE CASQUETTE VERT KAKI SUR LE CRÂNE, ET VOUS OBTIENDREZ LA RÉPLIQUE CONFORME DE FIDEL CASTRO, BÊTISE EN MOINS. CE QUI LUI VAUT D'AILLEURS DE PORTER CE SOBRIQUET DANS TOUTE LA RÉDAC'. RICARDOS, AUTRE SURNOM, EST INDISPENSABLE DANS NOTRE MAG'. SANS LUI, LE CANARD SERAIT BOURRÉ DE BOURDES, ET C'EST LUI QUI LES CORRIGE, QUI SE DÉBROUILLE POUR QUE TOUT ROULE. VOUS AVEZ BESOIN D'UNE PHOTO INTROUVABLE ? VOUS VOULEZ UNE IMAGE D'UN JEU OUBLIÉ DE TOUS SUR MASTER SYSTEM 1 ? IL VOUS LA TROUVERA. AVEC TOUS LES SERVICES QU'IL REND, RICHARD MÉRITAIT BIEN DE FIGURER DANS CETTE PAGE. IL EST LÀ SANS ARRÊT POUR NOUS FILER UN COUP DE MAIN. LE WEEK-END, LA SEMAINE, LE JOUR, LA NUIT... IL VIT ICI. ET ÇA NE NOUS DÉRANGE PAS. PARCE QUE, COMME DIT KHARMO (ET POUR UNE FOIS, ON EST D'ACCORD), RICHARD EST LE MEC LE PLUS GENTIL DU MONDE. IL FALLAIT LE PRÉCISER. ALORS, CONCRÈTEMENT, VOUS NE VOYEZ PEUT-ÊTRE PAS LE BOULOT QU'IL ABAT. MAIS S'IL N'ÉTAIT PAS LÀ, VOUS VERRIEZ SÛREMENT LA DIFFÉRENCE.



LES RETARDATAIRES

BON, VOUS ALLEZ RIRE :

JVC est encore à la bourre. Résultat : pas de test d'*Impact Racing*. Chez Ocean, le retardataire s'appelle *X2*. Prévu pour ce mois-ci, il ne sortira finalement qu'en janvier. Quant à *Tunnel B1*, du même éditeur, il ne sera pas en retard dans les magasins, mais pour des raisons techniques, nous n'avons pas pu recevoir de version testable. Du côté d'Electronic Arts, le problème est le même pour tous les jeux de sport : *PGA '97*, *Fifa '97*, *NHL '97* et *NBA Live '97* seront donc testés dans le prochain numéro. Toujours chez EA, je vous annonce avec douleur que *Soviet Strike* a entamé une grande glissade vers février, et que *Die Hard Trilogy*, édité par Fox Interactive, est lui passé au printemps. Chez Virgin, toujours aucune nouvelle d'*Heart of Darkness*, qui finit par lasser son monde. Voilà l'essentiel des retardataires.

MIZUNO

Worldwide Soccer '97

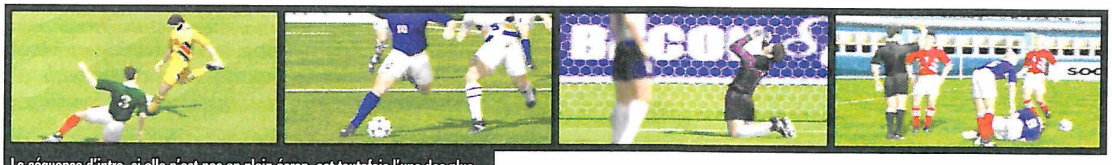
SATURN EUROPÉENNE

Si vous attendiez l'adaptation sur Saturn de Virtua Striker, autant vous prévenir tout de suite : c'est mal barré. Mais Worldwide Soccer '97 devrait vous consoler très efficacement car ce jeu est une surprise de taille, et bonne de surcroît. Va-t-il régner sur le monde du foot de la Saturn ? C'est fort possible...

LAURENT

MATCH CONTRE EURO '96

SI EURO '96 ÉTAIT BEAU, BIEN ANIMÉ, IL S'ÉCRASE CEPENDANT DEVANT WORLDWIDE SOCCER, QUI LE BAT SUR À PEU PRÈS TOUS LES PLANS. MÊME SI LE NOUVEAU TITRE DE SEGA N'EST PAS LE PLUS RAPIDE DU MONDE, IL BAT ÉGALEMENT EURO '96 SUR LA JOUABILITÉ ET LE FUN. DANS CES CONDITIONS, JE NE VOIS PAS CE QUI PEUT SAUVER LE TITRE DE GREMLIN.



La séquence d'intro, si elle n'est pas en plein écran, est toutefois l'une des plus belles sur le catalogue de la Saturn. Elle donne vraiment l'envie de jouer...

D'HABITUDE, ET C'EST PRESQUE UNE INSTITUTION, on commence par raconter l'histoire, le scénario, on présente les protagonistes, etc. Figurez-vous que cette fois, c'est loupé : un jeu de foot parle de lui-même : vingt-deux joueurs en short s'affrontent sur un rectangle de pelouse, avec deux cages et des filets de part et d'autre du terrain. Objectif : pousser la ba-balle au fond des filets. C'est dingue, non ?

Il n'existe pas de moyen stéréotypé de marquer. Il faut donc trouver des ruses, des tactiques particulières, ou tout simplement surprendre le gardien, comme ici avec une reprise de volée...

Quelques gestes techniques classes vous surprendront, comme ici cette roulette.

PARADOXE

La chose qui frappe le plus dans ce titre de Sega Sports est sans conteste sa réalisation : c'est bigrement bien fait. À commencer par l'animation des joueurs qui est à coup sûr la meilleure vue sur console à ce jour. Ces sacrés footballeurs sont capables d'exécuter n'importe quelle prouesse avec des mouvements d'un réalisme étonnant. Leur panoplie est d'ailleurs étendue : feintes, accélérations, têtes, têtes plongeantes, reprises de volée, retournés, ailes de pigeon, amortis de la poitrine et du genou, talonnades... Bref, ils peuvent tout faire. Entièrement en 3D mappée, ces joueurs semblent tout droit sortis d'un stade. C'est vachement bien fait. Sans compter que le jeu regorge de détails intéressants : un joueur qui se prend le ballon en plein visage va s'écrouler ; les ombres autour des joueurs pour les rencontres nocturnes n'ont pas été omises : lorsqu'ils courent ou marchent à reculons, ils suivent le ballon des yeux, les gardiens sortent de leur surface... Bref, c'est bourré de détails qui me poussent à me poser une question : si les développeurs ont pensé à tout, pourquoi les Nigériens sont-ils blancs de peau ? Pourquoi les murs sur coup franc ressemblent-ils plus à des passoires qu'à autre chose ? Paradoxalement, en se penchant sur des futilités, les développeurs ont laissé passer des détails énormes.

NERVOUS BREAKDOWN

Comme la réalisation, le jeu est plein de promesses. Premier avantage : il n'existe

L'ANIMATION EST D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE, ET LA PANOPLIE DES MOUVEMENTS EST ASSEZ VASTE POUR EN METTRE PLEIN LES YEUX.

DES DÉTAILS FÂCHEUX (MURS DES COUPS FRANCS, COULEUR DES NIGÉRIENS...), ET UNE RELATIVE LENTEUR GÂCHENT LE TABLEAU.

EN RÉSUMÉ

AVANT TOUTE CHOSE, IL FAUT RENDRE À CÉSAR CE QUI EST À CÉSAR : WORLDWIDE SOCCER EST LE JEU LE MIEUX ANIMÉ ET LE PLUS BEAU DE SA CATÉGORIE. LES MOUVEMENTS DES JOUEURS SONT D'UN RÉALISME CONFONDANT, L'ÉVENTAIL DE LEURS DÉPLACEMENTS EST GIGANTESQUE, ET L'UN DANS L'AUTRE, ILS SONT DIGNES DE LA BORNE D'ARCADE DE VIRTUA STRIKER. DEUX INCONVÉNIENTS VIENNENT CEPENDANT ÉMAILLER CE BEAU TABLEAU : LE MANQUE DE VITESSE DES JOUEURS ET LE MANQUE DE PRÉCISION DES TIRS. CES DEUX HIC EXCEPTÉS, ON PEUT S'ÉCLATER, ET PAS QU'UN PEU. IL SUFFIT D'APPRÉCIER LES SIMULATIONS, DONT WORLDWIDE SOCCER '97 FAIT PARTIE.

Pour jouer, vous disposez de plusieurs angles de vue et pouvez aussi choisir le rapprochement de la caméra (ici, vue horizontale éloignée du terrain).

Les gardiens sont spectaculaires et assez intelligents. Ils peuvent sortir de la surface balle au pied pour dégager ou pour contrer un attaquant, plonger dans les pieds des attaquants... et quand ils dévient un tir, ils se relèvent tout de suite pour aller chercher le ballon. Malheureusement, certains font encore de grosses erreurs...

Les murs sur coup franc sont uniquement des éléments de décoration. Si tous les murs étaient comme ça, même moi je pourrais marquer !

Si vous n'apercevez pas l'arbitre sur le terrain, vous le verrez toutefois rappliquer pour distribuer les cartons.

pas de but stéréotypé. Inutile de vous escrimer à chercher l'angle magique pour marquer : pour chaque but, vous devrez ruser, user de stratagèmes et utiliser les armes du foot traditionnel : lob, tir en puissance, passe en retrait, centre... C'est d'un réalisme incontestable, et les fans, les purs, les accros du foot y trouveront leur compte. Les amoureux de l'arcade, eux, s'y retrouveront un peu moins dans le sens où maniabilité et vitesse ne sont pas celles d'un jeu d'arcade. Car effectivement, il faut le dire : Worldwide Soccer '97 souffre du même principal défaut que son ancêtre Victory Goal : il est lent. On a envie de botter le train des joueurs, de les doper pour les rendre moins poussifs, mais rien n'y fait. Alors on fait avec, et dans un sens, on se dit que c'est plus réaliste : on peut alterner les phases d'accélération et les phases plus lentes, et il est alors possible de feinter les adversaires. Mais même avec cet argument, on peut s'impatienter. Autre inconvénient : la gestion des tirs. De manière générale, les tirs manquent de précision et les séances de pénalties illustrent idéalement cette pénurie de direction. Je ne dis pas qu'il est impossible de marquer, mais ne vous attendez pas à voir un déluge de buts : le jour n'est pas encore venu où vous collerez dix pions aux Allemands ou aux Brésiliens. Ce qui renforce encore le côté réaliste... En fait, tout ce qui manque au côté arcade vient renforcer le réalisme de Worldwide Soccer '97, et c'est donc une véritable simulation qui se profile, même si quelques paramètres ont été omis. S'il est prévisible que ce titre ne fera pas l'unanimité (style simulation oblige), il devient néanmoins l'un des meilleurs, voire le meilleur jeu de foot sur la 32 bits de Sega, et si vous êtes un fan de ce sport, ce titre brillamment réalisé s'imposera à vous. ■

Pendant les séances de pénalties, vous dirigerez tour à tour le gardien et le tireur. Même pendant le match, vous pourrez prendre le contrôle du gardien.

Worldwide Soccer '97

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE MODES : 4 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 6 ▸ SAUVEGARDE : OUI ▸ PASSWORDS : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 18/20

92%

MIZUNO

Destruction Derby

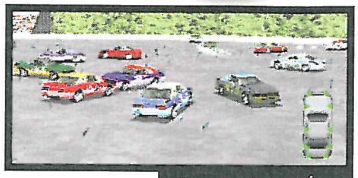
SATURN EUROPÉENNE

Ce jeu est maudit ! Pas plus tard que l'autre soir, une camionnette grosse comme un paquebot m'a refait ma portière arrière gauche. Serait-ce un avertissement pour m'empêcher de dire du mal du jeu ?

FRANCIS

JE NE CÈDERAI PAS

à ces méthodes d'intimidation et j'entends contre-attaquer en disant tout de suite que l'ambiance du soft est plutôt moyenne. Les commentaires (en anglais) pendant la course sont acceptables mais les musiques pseudo-techno ne cassent pas des briques et ce sont surtout les effets sonores, les bruits de moteur, les dérapages et les accrochages qui déçoivent. Ils sont mous, peu audibles et donc pas convaincants...



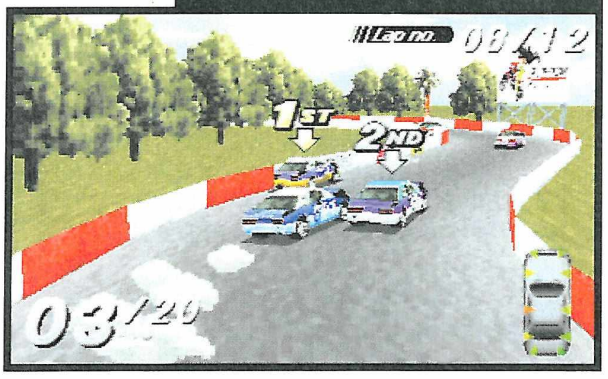
Foncez dans le tas !!! Éclatez les autres voitures, percutez-les pour les faire partir dans tous les sens et marquer le maximum de points.

PERSONNE N'ESSAIE DE M'ÉCRASER, ALORS JE CONTINUE...

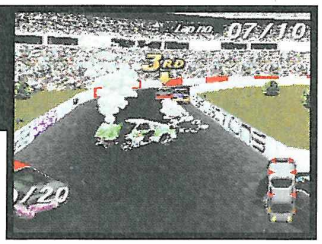
Question conduite, ce n'est pas non plus l'heure des grandes sensations. Destruction Derby n'est pas une simulation, on ne passe pas ses vitesses, le pilotage n'est pas des plus excitants, mais on arrive tout de même à faire de super-dérapages et à doubler à l'extérieur ou à l'intérieur. Même si la direction est un peu molle, la maniabilité est malgré tout bonne. Quant à l'animation, l'impression de vitesse n'est pas très forte. En revanche, les carambolages, les voitures qui partent en tête-à-queue, les éclats de carrosserie et les dommages aux véhicules sont très spectaculaires. À la fin d'une course, on peut se repasser tout ça au ralenti et sous de très nombreux angles différents !!! Les véhicules sont bien détaillés et les textures de la route ainsi que les circuits sont agréables. C'est déjà ça ! Mais le jeu a encore d'autres petits défauts, du genre détection des collisions, par exemple des voitures qui se roulent dessus comme si de rien n'était. On voit aussi les décors apparaître brutalement. Il est également regrettable que la course s'arrête dès l'arrivée des premiers et qu'on ne nous laisse même pas franchir la ligne. De même, lorsqu'on a cassé notre voiture, il est impossible de zapper la fin de la course et on est dans l'obligation d'attendre que ces messieurs finissent. Bref, c'est pas très achevé tout ça. Les circuits sont peu nombreux et on parcourt les mêmes une fois dans un sens, une fois dans l'autre. Ce qui est bien en revanche, c'est d'être obligé de prendre garde aux dégâts de sa voiture pour ne pas casser le moteur ou fausser la direction. De même, l'option "Destruction Derby" est assez délirante, comprenant plein de voitures qui se rentrent dedans. Enfin, le mode de jeu "Wreckin' Racing" est lui aussi sympathique car il faut cabosser un maximum de voitures pour marquer des points. ■

Ouaaah ! Vous pouvez prendre les virages très serrés tout en dérapages en enchaînant un grand coup de volant et un coup de frein.

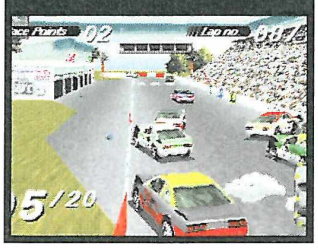
Vous voici à l'attaque des deux premiers de la course. N'hésitez pas à coincer les adversaires contre les murs.



Bouh, ça fume sous le capot ! Encore quelques coups de face et vous exploserez votre moteur.



Les embouteillages sont très fréquents et une marche arrière est souvent nécessaire pour s'extraire du troupeau !



EN RÉSUMÉ

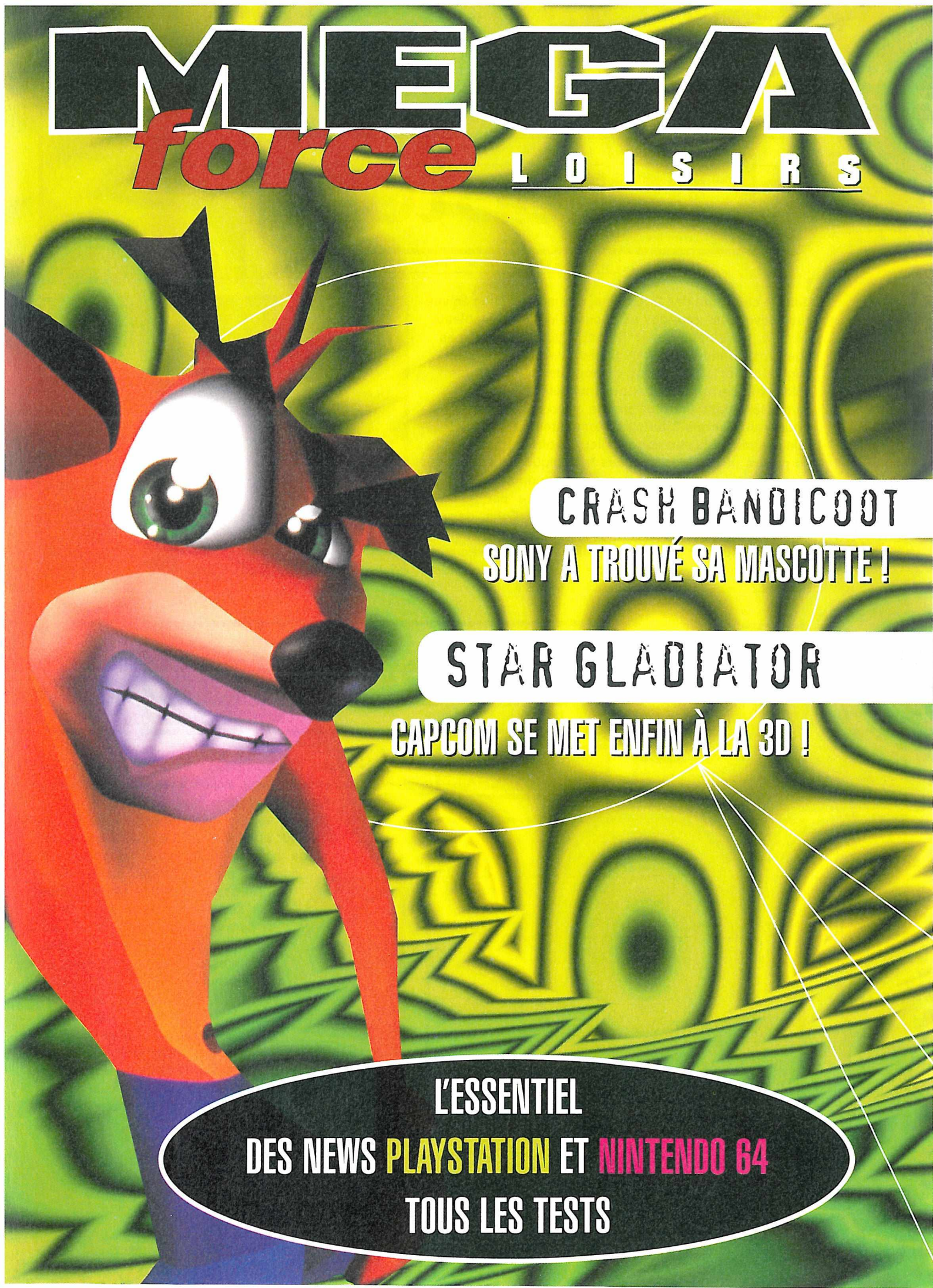
L'AMBIANCE FAIT DÉFAUT, LE PILOTAGE N'EST PAS EXTRAORDINAIRE ET L'INTÉRÊT DU JEU NE VA PAS TRÈS LOIN, D'AUTANT QUE L'ON NE PEUT Y JOUER QUE SEUL. MAIS ON EST QUAND MÊME POUSSÉ À ENCHAÎNER LES COURSES ET À PROVOQUER DES CARAMBOLAGES. CE SONT ESSENTIELLEMENT LES ACCROCHAGES QUI FONT PLAISIR.

GENRE : COURSE AUTOMOBILE ▸ ÉDITEUR : PSYGNOSIS ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION, PC CD-ROM ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE CIRCUITS : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

83%

MEGA force LOISIRS



CRASH BANDICOOT
SONY A TROUVÉ SA MASCOTTE !

STAR GLADIATOR
CAPCOM SE MET ENFIN À LA 3D !

L'ESSENTIEL
DES NEWS PLAYSTATION ET NINTENDO 64
TOUS LES TESTS

Disruptor

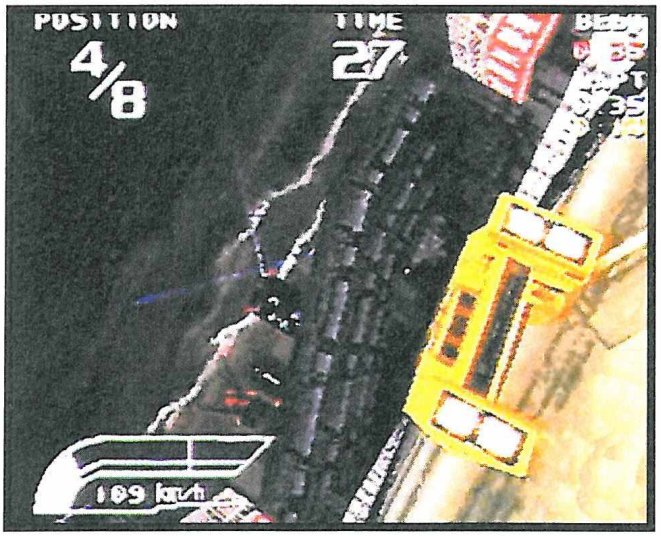
PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : INTERPLAY • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

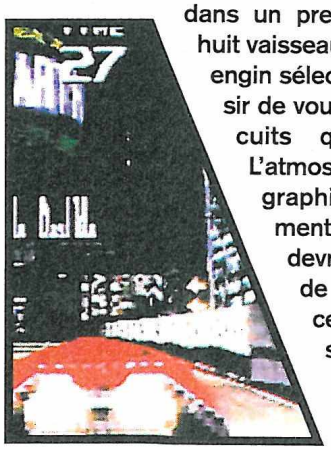
Dans la catégorie des Doom-like, ces jeux d'action en vue subjective, Disruptor devrait occuper le haut du tableau. Ce titre, développé par Universal Studios (les mêmes que Crash Bandicoot), vous placera dans la peau d'un "Lightstormer", un soldat chargé de protéger les colons des terroristes et autres malfaisants. Tout cela se passant dans un futur proche, vous aurez donc à trouver des armes futuristes étonnantes, aussi bien que des pistolets classiques. Mieux : votre personnage pourra utiliser des attaques "psioniques" spectaculaires et impressionnantes. Techniquement d'un très bon niveau, ce titre devrait séduire par son ambiance et la fluidité de son animation. Enfin, des séquences vidéo (asssez longues au demeurant) viendront introduire le jeu et s'intercaler entre les niveaux. Je ne m'étendrai pas, par contre, sur la prestation des acteurs...

Road Rage

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : KONAMI • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

Venu directement du monde merveilleux de l'arcade, dans lequel il se nommait Speed King, cet énième titre de Konami est un "mix", selon l'avis général, entre Ridge Racer et WipEout. Il s'agit en fait d'un jeu de course, dans lequel vous pourrez, dans un premier temps, choisir entre huit vaisseaux futuristes. Une fois votre engin sélectionné, vous aurez tout loisir de vous éclater sur les quatre circuits qui composent le jeu. L'atmosphère est prometteuse, les graphismes "high-tech" également, et la vitesse de ce titre devrait renvoyer bon nombre de jeux aux oubliettes. Là où ce soft devrait prendre toute son ampleur, c'est à deux joueurs. Mais cela ne sera possible qu'avec le câble Link...

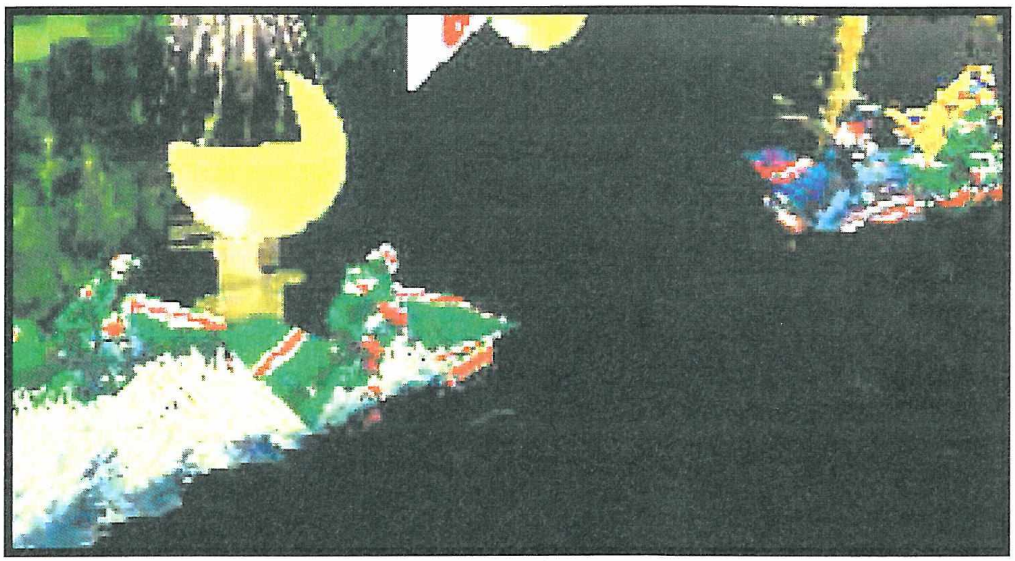




Jet Moto

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SONY • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

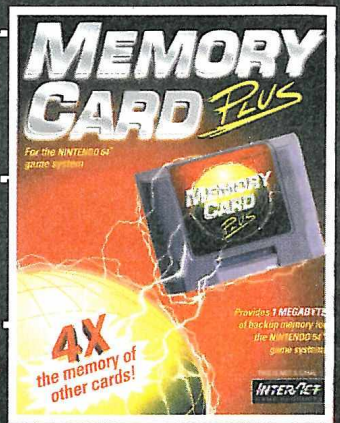
Chacun va bientôt avoir sa petite course de jet-skis ou d'engins leur ressemblant. Par exemple, les jet-motos sont des bécanes capables de passer d'une surface à l'autre sans problèmes : eau, neige, terre... Ce titre éloquent vous proposera douze courses, ayant chacune leurs difficultés et leurs caractéristiques. Certaines seront sinueuses, d'autres plus droites et rapides... La grande originalité de ces courses, c'est que leur tracé n'est pas établi : pour parvenir le premier à la ligne d'arrivée, c'est vous qui choisirez votre parcours. Mais si le plus court chemin d'un point à un autre est la ligne droite, ce chemin est peut-être aussi le plus difficile. Ce sera donc à vous d'improviser en fonction de vos talents et de la physionomie du paysage... Les courses de jet-moto vous entraîneront aussi bien dans des marécages boueux et puants que sur les flancs d'un volcan, et vous pouvez faire confiance à la qualité des décors et de la 3D de ce titre pour vous en mettre plein les yeux.



TELEX

ACCESSOIRE 64

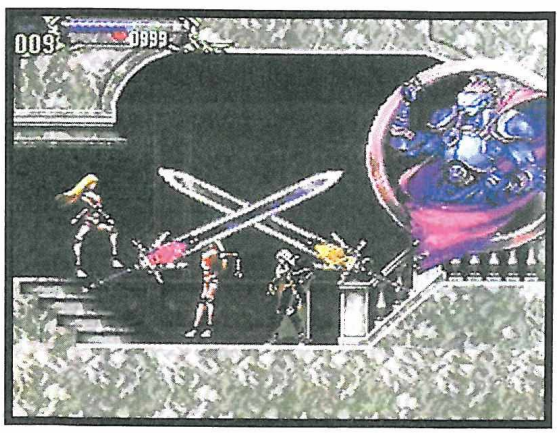
La Nintendo 64 n'est pas encore disponible en Europe que Datel (le concepteur de l'Action Replay) lance la Memory Card Plus ; ceci aussi pour satisfaire son partenaire américain, Interact. La Memory Card Plus permet de sauvegarder jusqu'à 1 Meg' de données, ce qui correspond à 4 Memory Cards normales. Vendue aux alentours de $40, elle est compatible avec tous les formats de console Nintendo 64 (Pal et NTSC). Datel nous a aussi confirmé qu'elle était en train de travailler sur une Action Replay pour la Nintendo 64. Affaire à suivre...



Dracula X

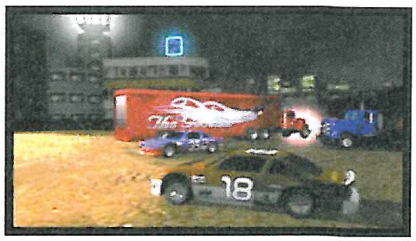
PLAYSTATION JAPONAISE • ÉDITEUR : KONAMI • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Si Dracula X ne vous dit rien, Castlevania vous est peut-être plus familier... Eh bien c'est la même chose, et cette suite à succès va donc se poursuivre sur la console Sony (dans un premier temps). Dans le jeu, vous incarnerez Alkaard, fils de Dracula et d'une mortelle, qui aura pour unique arme de départ une grande épée. Toujours basé sur le même principe, ce jeu d'action en 2D à scrolling vertical vous entraînera dans un monde sombre et angoissant, dans lequel les dangers sont légion. Aussi, vous pourrez trouver des objets tels qu'une cape, ou un bouclier pour vous protéger. Avec ça, vous pourrez avancer et transpercer de votre épée les monstres qui hantent les bibliothèques, les douves, les chapelles... Si, graphiquement, le jeu n'a pas vraiment évolué, il devrait néanmoins proposer quelques petits «plus», comme des effets de transparence, de lumière, ou une séquence d'intro en images de synthèse. ■



Destruction Derby 2

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

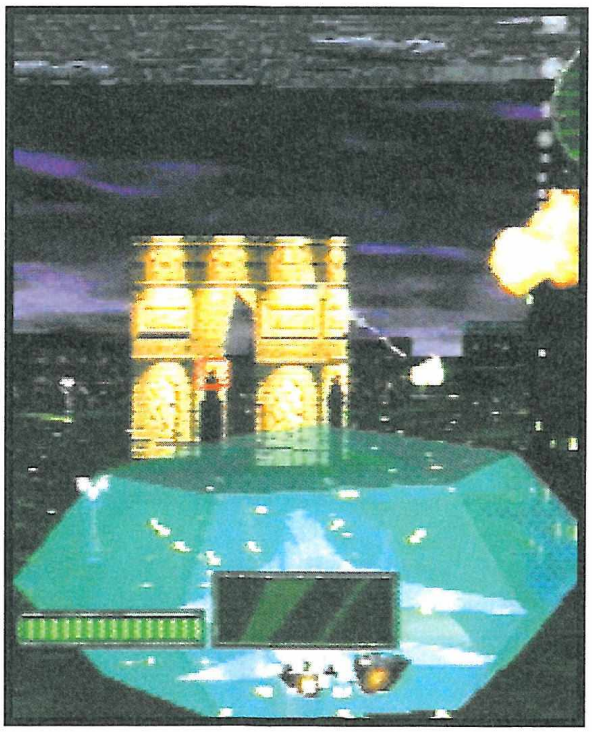


Après la suite de WipEout, Psygnosis s'apprête à mettre sur le marché la séquelle d'un de ses grands titres à succès, à savoir Destruction Derby 2. Normalement, les développeurs ont remédié aux problèmes de la première version, c'est pourquoi, si la technique est restée la même, l'intérêt, la jouabilité et les graphismes ont en revanche bougé. On retrouvera donc le Bowl (l'arène), ainsi que de nouveaux circuits, avec un relief beaucoup plus prononcé, et des circuits plus longs, qui donnent vraiment l'impression de participer à une course ; ce qui n'était pas le cas auparavant. Bref, le jeu devrait cette fois être intéressant. ■

Independance Day

PLAYSTATION AMÉRICAINE • ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

---------- ➤ Franchement, ce titre exploite plus le nom du film que les qualités techniques des consoles 32 bits. Mais bon... Comme dans le film, vous vous retrouverez parachuté aux commandes d'un avion de chasse, avec pour objectif essentiel de survoler les principales capitales mondiales (Paris, Londres, Washington...) et de délivrer leur ciel des vaisseaux aliens. Comme dans le film (à succès d'ailleurs) du même nom, le jeu se finira en apothéose avec la destruction (si vous êtes bon) du vaisseau-amiral alien. Mais il faudra auparavant vous débrouiller pour piquer un vaisseau aux méchants E.T. Tout en 3D, ce titre pour l'instant assez peu finalisé devrait profiter de la renommée du film pour faire parler de lui. Heureusement que la Fox ne compte pas sur la qualité du jeu... ■



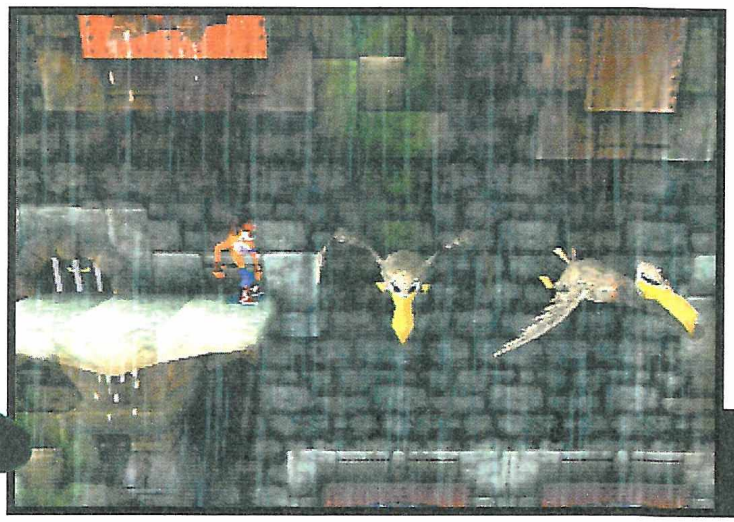
Crash Bandicoot

PLAYSTATION EUROPÉENNE

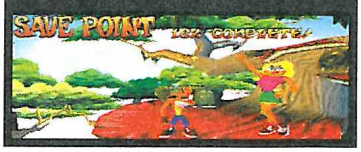
Bon, à Megaforce, on est des gens honnêtes : quand un bon jeu sort, quelle que soit la console, on en parle. J'en veux pour preuve ce Crash Bandicoot qui pointe le bout de sa truffe sur Playstation. Dément !!!

KHARMO

Dans les niveaux en 3D, la caméra exécutera des mouvements de bas en haut pour élargir votre champ de vision. Résultat, on obtient des perspectives hallucinantes.



En ramassant trois items à l'effigie des persos du jeu, vous ouvrirez un passage vers un niveau bonus qui servira aussi de point de sauvegarde.



Les tableaux varient sans arrêt ; dans certains, on se heurte à de la véritable 3D. Dans d'autres comme celui-ci, on se retrouve avec un scrolling genre 2D.

Willy, le héros de Crash Bandicoot,

est un wombat. Hormis se prélasser sur son île, Willy n'aime que Tawna, sa douce et tendre. Mais v'là-t-y pas qu'une pourriture du nom de Neo Cortex, un savant fou, décide de devenir le maître du monde et pour cela, il invente une machine afin que la faune et la flore de l'île soient à ses ordres. Après avoir subi une partie de ce traitement et bien qu'il subsiste des séquelles (d'où son air «neu-neu»). Willy apprend que le docteur va poursuivre ses expériences sur Tawna. Ni une ni deux, il file à sa recherche pour la sortir des griffes de l'autre enf.... de l'autre salaud ! Et c'est parti pour des heures de folie en compagnie de notre wombat dans un jeu de plates-formes/action en 3D de toute beauté à l'esprit très cartoon à la Tex Avery.

Ceci est un des grands moments du jeu : la traversée d'un village indigène à dos de porc.

+

LES GRAPHISMES, LES BOSS GÉNIAUX, UNE FOULE DE NIVEAUX VARIÉS, UN PERSONNAGE ATTACHANT, UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ BIEN DOSÉ ET PROGRESSIF, DEUX FINS POSSIBLES, BREF, TOUT !

-

AU BOUT D'UN MOMENT, ON TERMINE LE JEU, ON A MAL AUX YEUX, DE LA CORNE SUR LES DOIGTS, ON SE RETROUVE CÉLIBATAIRE ET ON EST TRISTE PARCE QU'APRÈS, ON NE PEUT PLUS JOUER À AUTRE CHOSE.

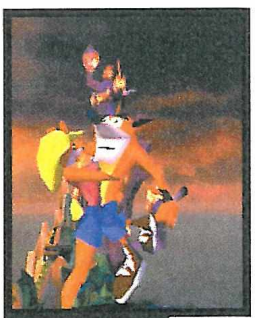
Pour vous débarrasser des ennemis, sautez-leur dessus comme dans un bon vieux Mario. Deuxième solution : faites la toupie, le coup fétiche du Diable de Tasmanie.

C'est une foule de pièges qui vous attendent dans Crash Bandicoot. Ici, Willy vient de découvrir l'électricité.

NITRUS
Voici l'un des six boss que vous allez devoir affronter au cours de votre périple. Joli, hein ?!

C'EST SPLENDIIIIDE !!!

Alternant des décors à scrollings horizontaux, verticaux genre 2D et d'autres en 3D dans lesquels on avance soit vers le fond de l'écran (Willy est de dos) soit vers le bas (Willy est de face). Crash vous emmène à travers plus de 30 niveaux tous plus délirants et difficiles les uns que les autres. En regardant les photos, vous aurez tôt fait de comprendre que la variété est à l'ordre du jour en ce qui concerne les décors, mais également pour le gameplay. On alterne, selon les niveaux, une jouabilité 2D et 3D et le jeu est si truffé d'idées qu'au sein des niveaux basés sur la même idée technique, la variété est également là. Prenez les niveaux 3D par exemple : dans certains, vous aurez à fuir pour échapper à une gigantesque pierre qui vous poursuit, genre Indiana Jones, ou à traverser un village papou à dos de porc (oui, oui, vous avez bien lu...) ou encore à sauter de plate-forme en plate-forme dans des endroits zarbis. Bref, c'est plus que varié, et tout ça sans que l'on puisse trouver quoi que ce soit à redire d'un point de vue technique : ça va toujours aussi vite et c'est toujours aussi fluide et beau. Ainsi aurez-vous à avancer dans ce jeu complètement dément, riche et haut en couleur. Pour vous aider dans votre tâche, sachez que les tableaux sont remplis d'items cachés qui vous procureront vies et invincibilité ainsi que l'accès à des niveaux bonus qui serviront, entre autres, de «Check Points». En outre, et ce n'est pas rien, vous serez aidé par une maniabilité en acier trempé qui fait que Willy répondra au doigt et à l'œil aux ordres que vous lui intimerez via le pad. Et croyez-moi, ce n'est pas du luxe tant certains passages sont ardus et précis. Cette maniabilité sera également bénite au moment d'affronter un des six magnifiques boss qui vous attendent au détour des 3 îles. Bref, Crash Bandicoot ne se contente pas d'être incroyablement beau et bien fait, il est excessivement fun et intéressant, un vrai jeu quoi, pas une simple démo du potentiel technique de la 32 bits. Un vrai jeu qui donnerait presque envie de craquer pour la console. Ah, si je n'étais pas si accro et fidèle à Sega... ■



Alors les lecteurs, on vous gâte, non ?! Cette image est une de celles que vous pourrez voir si vous terminez le jeu. Attention, le jeu comporte deux fins possibles.

Willy n'a décidément rien à envier à Indiana Jones !

SOMPTUEUX D'UN POINT DE VUE GRAPHIQUE, ET TOP POUR CE QUI EST DE LA PROGRAMMATION, L'ESPRIT EST TRÈS CARTOON, ON S'AMUSE, C'EST FUN, ON EN CH... ET C'EST REMPLI DE BONNES IDÉES, DE PASSAGES SECRETS ET DE BONUS CACHÉS. TOUS LES INGRÉDIENTS D'UN BON JEU, QUOI !

GENRE : PLATES-FORMES/ACTION ▸ ÉDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : ENVIRON 35 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ PASSWORDS: OUI.

Lomax

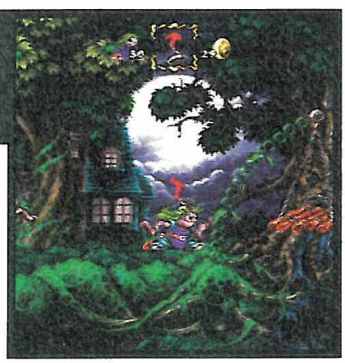
PLAYSTATION EUROPÉENNE

Lomax est un Lemming et pas n'importe lequel : c'est lui qui sauvera toute la population de Lemmingland dans un jeu de plates-formes pur et dur.

KHARMO

Lomax possède en tout six "habilités" (chacune en nombre limité), propres aux Lemmings. Le voilà qui construit un escalier pour atteindre une plate-forme trop haute.

Tous les Lemmings du village ont été transformés en hideuses créatures. En les bastonnant un peu, vous leur permettrez de retrouver leur apparence d'origine.



Au départ, c'est l'histoire d'un village

de Lemmings envahi par l'horrible Evil Ed. Ce dernier les a tous lobotomisés. Tous sauf un : Lomax, qui va devoir délivrer ses congénères. Lomax est donc un jeu de plates-formes, mais attention, un jeu de plates-formes incroyablement beau et techniquement irréprochable. Notez d'ailleurs que ce sont les mêmes graphistes qui ont travaillé sur Flink. L'animation, les graphismes, la bande-son, tout a bénéficié d'un très grand soin, de telle sorte qu'en jouant, on a réellement le sentiment d'évoluer dans un dessin animé. En outre, et bien qu'étant en 2D, le soft permet à certains endroits de changer de plan, c'est-à-dire de se diriger vers l'arrière-plan, en des endroits prédéterminés. Bien des choses donc qui font de Lomax un grand jeu, mais le problème vient de l'originalité. En effet, Lomax n'est pas vraiment truffé d'idées novatrices.

Un air de déjà vu

Ce n'est pas foncièrement linéaire, mais disons que les bonnes idées ont quelque part un air de déjà vu, dans Rayman, Bug ou encore DKC sur Super Nintendo. Ceci dit, Lomax est hyper-agréable à jouer, très plaisant, et un point relève le niveau, qui permet d'acquérir des pouvoirs propres aux Lemmings, comme ceux de construire un escalier, creuser des galeries, etc. Ainsi devrez-vous progresser pour délivrer un max de Lemmings détraqués et métamorphosés. Pour les délivrer avant qu'ils vous tuent, vous pouvez pratiquer une attaque en vrille ou encore, si vous êtes en possession d'un casque, lancer ce dernier. Bref, il s'agit d'un jeu classique, mais comme on en voit de moins en moins. Très sympa, un peu ardu par moments (surtout en raison de la maniabilité, car Lomax a une sale tendance à glisser en fin de course), ce soft fait plaisir à voir et vaut franchement le détour. Moi en tous cas, j'aime... ■

Dans certains niveaux, le soft permet d'évoluer sur plusieurs plans en utilisant ces ponts qui vous emmènent soit vers le fond, soit au premier plan.

Pour détruire un ennemi, deux possibilités s'offrent à vous : faire la toupie, comme ici, ou lancer votre casque, si toutefois vous l'avez encore.

Lomax est un jeu splendide et très vivant. On a l'impression d'évoluer dans un véritable dessin animé.

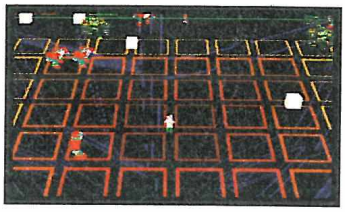
EN RÉSUMÉ

C'EST MAGNIFIQUE ET L'AMBIANCE EST MAGIQUE. LOMAX EST ADORABLE. TECHNIQUEMENT, C'EST UN VRAI DESSIN ANIMÉ. DOMMAGE SEULEMENT QUE L'ON NE TROUVE PAS BEAUCOUP D'IDÉES NOVATRICES, MAIS POUR LES AMATEURS DE PLATES-FORMES ACADÉMIQUES, LOMAX EST UN MUST.

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : PSYGNOSIS ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 30 ▸ NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ PASSWORDS : OUI.

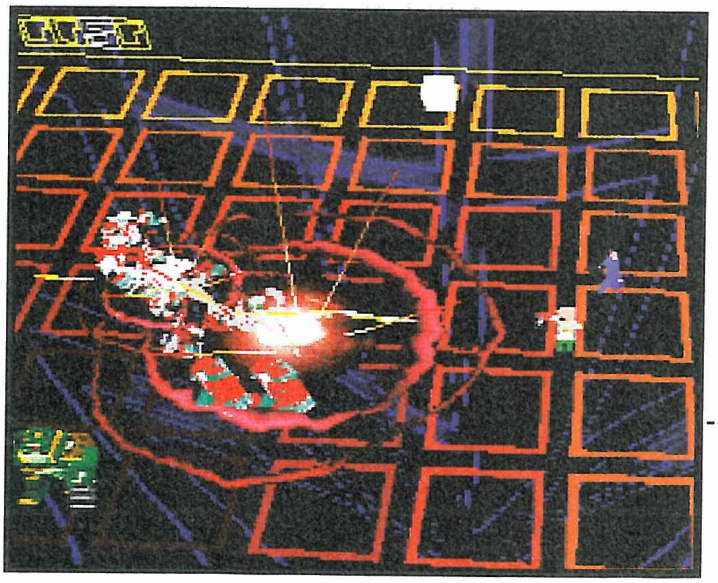
★★★

Robotron X



ROBOTRON X DIRA CERTAINEMENT

quelque choseà ceux qui jouaient déjà il y a il y a une quinzaine d'années. À l'époque, on était nombreux à triper dessus mais voilà qu'aujourd'hui. Williams nous ressort ce titre sur Playstation, dans une version à peine revisitée. Résultat, on se retrouve avec un soft dans lequel vous, l'humain, devez affronter des robots à grands coups de laser et délivrer d'autres humains qui flânent sur l'aire de jeu. C'est moche, pas motivant pour deux sous et en prime, ça ne bouge même pas bien. Une franche déception, même pour les nostalgiques, et qui devrait sortir également sur N64, un comble à l'heure des consoles High Tech. À moins d'être collectionneur, aucun intérêt à posséder ce jeu déprimant. ■



PLAYSTATION EUROPÉENNE

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : WILLIAMS

★

Supersonic Racers

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Les auteurs de Micro Machines remettent le couvert ! Supersonic Racers est une sorte de suite exploitant la 3D de la Playstation. Le fun des précédentes versions est-il transcendé dans cette nouvelle mouture ? C'est ce que je vous invite à découvrir, suivez le guide !

PASCAL

Les petites routes enneigées sont hyper-glissantes.

DÉVELOPPÉ PAR LA MÊME ÉQUIPE

que Micro Machines 2, le concept reste identique, c'est-à-dire qu'il consiste à piloter de petits bolides vus de haut sur une trentaine de circuits plus loufoques les uns que les autres représentant une dizaine d'environnements différents. Mais cette fois-ci, 32 bits obligent, la 3D fait son entrée, accompagnée d'un système de caméras. Cette suite sur 32 bits autorise jusqu'à huit joueurs dans un affrontement simultané sur le même écran ! Dans ce cas, on recense trois types de courses : la "bataille", qui consiste à larguer ses adversaires afin de gagner un point. Le premier qui obtient douze points gagne la course. L'option "circuit" est plus classique puisqu'il suffit de boucler deux tours en tête. Enfin, dans l'option vitesse, vous êtes seul contre la montre avec les adversaires représentés en "fantômes" afin de vous situer par rapport à leur temps. Bien entendu, le plus rapide sera désigné vainqueur. Il s'agit du seul mode dans lequel la vitesse pure a son importance, les autres courses étant plus "tactiques". La nature du terrain est en effet propice aux queues de poisson, "rentre-dedans" et autres vacheries...

TIENS TA DROITE, HÉ PATATE !

Seul contre la machine, le jeu n'est pas moins fun. Le nombre de courses est impressionnant : Championnat, Grand Prix, mode éliminatoire où le dernier est recalé pour la prochaine compétition, matches un contre un, etc. Si la majorité des courses ont lieu sur le plancher des vaches, il y a tout de même quelques circuits sous l'eau et dans les airs. À chaque fois, les véhicules s'adaptent au terrain. Les obstacles sont également variés et certains passages pourront surprendre et amuser, comme un téléphérique, la gueule d'une baleine ou encore l'épave d'un bateau pirate ! Pour couronner le tout, des bonus et des circuits cachés rendent les courses très tactiques. Au final, Supersonic Racers est un petit jeu des plus sympathiques. Comme quoi les bons jeux de caisses ne se limitent pas aux simulations hyper réalistes et gorgées de polygones ! ■

Profitez de la balade pour tenter de mettre votre adversaire à la baille

Sous l'eau, l'inertie des sous-marins est énorme.

Méfiez-vous, on vous mène en bateau !

Dans l'espace, vous avez très vite fait de vous perdre...

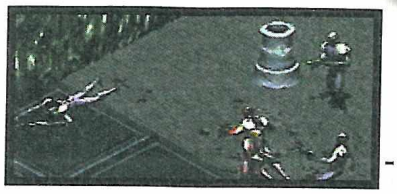
EN RÉSUMÉ

SIMPLICITÉ ET JOUABILITÉ. SUPERSONIC RACERS PERPÉTUE DONC LA TRADITION MAISON AVEC BONHEUR. CES PETITES VOITURES NOUS RAPPELLENT AVEC NOSTALGIE NOTRE ENFANCE... LA 3D N'ÉTAIT PAS VRAIMENT NÉCESSAIRE, MAIS PUISQU'ELLE EST À LA MODE !

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : MINDSCAPE ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 30 CIRCUITS ENVIRON ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8 JOUEURS. ▸ PASSWORDS : NON ▸ SAUVEGARDE : NON

★★★

Project Overkill



PLAYSTATION EUROPÉENNE

Violent mais pas choquant, Project Overkill fait partie de ces softs idéals pour se défouler. Mais attention, il y a tout de même une morale dans l'histoire. Ben oui, vous incarnez une juste cause. Mais est-ce que cela suffit à faire un hit ?

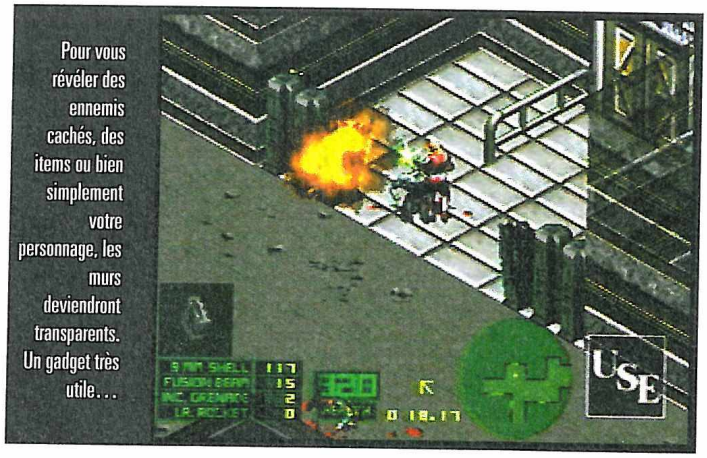
LAURENT

DIGNE SUCCESSEUR DE LOADED,

le jeu le plus gore après Doom, Project Overkill va vous entraîner dans un monde en 3D isométrique, c'est-à-dire vu des trois quarts pour les mauvais en maths. But du jeu : sortir vivant d'un univers viscéralement hostile. Simple mais efficace.

SHOOTATOR...

Dès le début du jeu, vous aurez un choix à effectuer. Problème crucial : lequel des quatre soldats disponibles allez-vous sélectionner ? Car de ce choix dépendra ensuite votre armement, et donc vos chances de réussite dans les 16 missions qui vous seront proposées. Depuis quelque temps, pour justifier la violence, on vous confie des missions. Celles de Project Overkill ne sont pas vraiment dignes d'un Énarque, mais auront le mérite de vous faire cogiter un minimum. Vous devrez le plus souvent trouver des clefs ou des interrupteurs, qui vous ouvriront l'accès à d'autres pièces. Parfois, vous aurez aussi à libérer un prisonnier, planqué au milieu d'un troupeau d'ennemis, ce qui vous obligera à trouver la meilleure tactique pour ne pas descendre vos alliés. Mais votre passe-temps favori sera quand même de tirer sur tous les ennemis qui bougent. Pour cela, vous disposerez d'armes diverses, qui dépendront du personnage choisi : mines à tête chercheuse, mitrailleuses automatiques... Bien sûr, les munitions seront en nombre limité... La «mauvaise surprise» de Project Overkill réside dans la maniabilité, et notamment dans la direction des tirs. En fait, chaque bouton de la manette désigne une direction, et il ne sera pas toujours facile d'avoir le bon réflexe au début du jeu. Konami a ici essayé d'innover, et ce n'est pas forcément le bon choix. Pourtant, le jeu bénéficie par ailleurs d'idées bien meilleures. Techniquement, Project Overkill tient la route, avec pour seul défaut des saccades lorsque les sprites sont en trop grand nombre. ■



Pour vous révéler des ennemis cachés, des items ou bien simplement votre personnage, les murs deviendront transparents. Un gadget très utile...

Avant chaque mission, un petit briefing vous sera proposé, histoire de justifier la boucherie.

Les graphismes de ce jeu en 3D avec vue isométrique sont plutôt fouillés.

EN RÉSUMÉ

CE JEU DE TIR, AUQUEL S'AJOUTE UN SOUPÇON DE RECHERCHE, A À PEU PRÈS TOUT POUR PLAIRE. IL N'EST PAS LE PLUS ORIGINAL DU MONDE, SA RÉALISATION EST CORRECTE ET SON AMBIANCE ÉGALEMENT. BREF, SI VOUS AIMEZ VOUS DÉFOULER, JOUER AU BOURRIN, PROJECT OVERKILL VOUS RAVIRA ; POUR PEU QUE VOUS DOMPTIEZ L'ÉTRANGE MANIABILITÉ QUI EST LA SIENNE.

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : KONAMI ▸ PRÉVU SUR : SATURN ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 16 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

★ ★ ★

Firo & Klawd

PLAYSTATION EUROPÉENNE

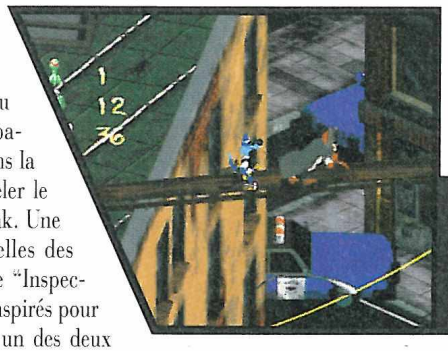
Firo & Klawd est un jeu qui vous met en scène dans la peau d'un chat voyou ou d'un vieux chien flic désabusé, votre mission consiste à nettoyer les rues de New Yak de la pègre locale. À vos gâchettes !

KHARMO

POUR RÉSUMER GROSSIÈREMENT,

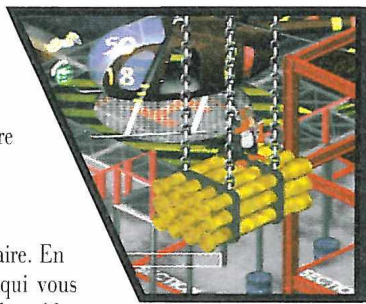
disons que Firo & Klawd est un Beat'Em All. Les personnages sont Klawd, un matou tout bleu qui, innocemment, a un job de coursier pour un mafieux qui répond au nom de Crocodillo. Un jour, Klawd se fait alpaguer par Firo, un vieux clebs qui travaille dans la police. Ensemble, ils vont tenter de démanteler le réseau qui œuvre sur toute la ville de New Yak. Une intrigue et une ambiance qui rappellent celles des films comme "48 Heures" ou encore la série "Inspecteur Harry", dont les programmeurs se sont inspirés pour le personnage du flic. Le but est d'incarner un des deux persos (ou les deux puisque le soft accepte deux joueurs en simultané) et de se lancer à la poursuite des gangsters. Le soft se déroule en vue isométrique et il vous faut sillonner la ville en passant par les rues, les bars, Central Park, l'usine, etc. En n'omettant pas de bien nettoyer dans les coins à l'aide de votre flingue et des différentes armes que vous trouverez çà et là.

Au fil de l'enquête, vous rencontrez des personnages par le biais de cinématiques pas mal foutues. Un peu comme cette fille que vous interrogez...



La vue isométrique entraîne parfois quelques problèmes de maniabilité. Surtout quand il s'agit de passages étroits dans lesquels on n'a pas droit à l'erreur.

Mais c'est qu'ils sont bien armés en face ! Pas d'inquiétude, grâce aux nombreux items que vous ramasserez, votre armement sera lui aussi conséquent.



Firo & Klawd peut être joué seul ou à deux. Mais même en mode 1 joueur, vous choisissez un des persos et vous êtes accompagné par l'autre qui vous suit partout.

COMME CHIEN ET CHAT

Mais l'intérêt du soft vient surtout de ce qu'il est tout, sauf linéaire. En effet, à chaque niveau, vous pouvez trouver plusieurs sorties qui vous amènent à différents endroits. L'arborescence des niveaux est telle qu'il est carrément possible de jouer deux fois en découvrant des décors que l'on n'avait pas vus la première fois. Bref, si certains peuvent dire que Firo & Klawd est un peu répétitif, je préfère constater qu'il n'est pas linéaire et qu'il propose d'évoluer dans un univers au sein duquel on a vraiment la possibilité d'aller où on veut. Un tel système fait que le jeu possède plusieurs fins possibles, toutes plus drôles les unes que les autres. Firo & Klawd est donc un titre très sympa qui possède une super-ambiance cartoon, le tout soutenu par un efficace rap de fond. En outre, les tableaux pullulent d'items en tout genre pour faire évoluer et soigner vos persos. Bref, si le jeu n'est pas d'une originalité débordante, il a le mérite d'être intéressant. Seules ombres au tableau, la maniabilité un peu délicate en raison de la vue isométrique et la durée de vie un peu courte. Pour le reste, il s'agit d'un soft plus qu'honorable que les plus jeunes trouveront carrément dément. ■

EN RÉSUMÉ

FIRO & KLAWD EST UN JEU QUI NE PAIE PAS DE MINE MAIS QUI PROCURE UN SACRÉ PLAISIR. L'AMBIANCE EST SYMPA ET, MÊME SI LE SOFT SEMBLE DESTINÉ AUX PLUS JEUNES, ON FINIT TOUT DE MÊME PAR S'Y LAISSER PRENDRE. MÊME S'IL NE JOUIT PAS D'UNE DURÉE DE VIE HALLUCINANTE, FIRO & KLAWD RESTE UN BON TITRE.

GENRE : BEAT'EM ALL ▸ ÉDITEUR : BMG ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : UNE VINGTAINE ▸ NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ PASSWORDS : OUI

★ ★ ★

Pitball

PLAYSTATION EUROPÉENNE

KHARMO

Pitball, qui sort sur Playstation,

rappellera de doux souvenirs aux possesseurs de Megadrive puisqu'il est le descendant de Speedball. Nous sommes donc dans le futur, à une époque où un sport fait rage, un sport violent et brutal dans lequel tous les coups sont permis : le Pitball, une sorte de mélange de hand et de basket qui se joue à 2 contre 2. Entièrement en 3D, le soft propose des graphismes inégaux et surtout une maniabilité pénible en raison de la trop grande inertie des joueurs. En outre, le passage à la 3D n'apporte que lenteur et manque de précision dans les tirs. D'un autre côté, on assiste à une pluie d'effets de lumière dès qu'un joueur utilise des coups spéciaux, plusieurs caméras sont disponibles, on peut jouer jusqu'à 4 et les menus sont très riches. En championnat, il faudra gérer une équipe et ses finances et la faire évoluer dans les divisions sans être obligé de jouer les matches. Bref, de faux airs de Speedball jusque dans les menus avec, en plus, la possibilité de lancer des paris sur des équipes pour amasser du blé ou encore soudoyer les adversaires afin d'augmenter ses chances de victoire. Résultat : Pitball est fun, sympa, défoulant mais moyennement jouable. ■

GENRE : NBA JAM DU 23È SIÈCLE ▸ ÉDITEUR : WARNER

★★★

X Com

PLAYSTATION EUROPÉENNE

KHARMO

L'X Com est une organisation

dont le but est de lutter contre l'invasion extraterrestre, laquelle se fait via les fonds sous-marins. Votre mission sera de repérer et d'intercepter les sous-marins aliens dans un premier temps. Ensuite, on se rend sur le lieu du crash afin d'éliminer les aliens dans un combat qui se joue en tours de jeu, puis on rentre à la base avec les vestiges de technologie récupérés dans l'épave ennemie afin de les étudier. Enfin, outre ce côté stratégique, X Com propose une grande partie gestion, puisque que vous devrez vous occuper des finances de votre base, faire évoluer votre équipement, et vous occuper de vos troupes : le but étant de construire de nouvelles bases un peu partout à la surface de la Terre pour contrer efficacement les attaques des envahisseurs, puis de découvrir et de détruire leurs bases cachées sous les mers. Bref, un jeu très riche, trop riche... Sa complexité est telle que ç'en est presque rebutant, à moins d'aimer la masturbation cérébrale et d'avoir une patience à toute épreuve pour venir à bout des centaines d'heures de jeu qui vous mèneront à la fin de votre mission. À réserver exclusivement aux fans de jeux de stratégie et de gestion dans le plus pur esprit PC. ■

GENRE : STRATÉGIE ▸ ÉDITEUR : MICROPROSE

★★★

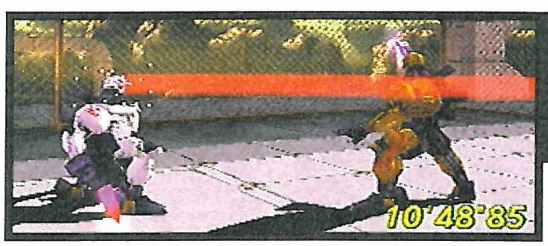
Star Gladiator

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Non content de cartonner avec sa saga Street Fighter et les Darkstalkers, Capcom entre dans la danse 3D. Histoire de contrer Namco, Star Gladiator est le premier soft de combat en 3D de l'éditeur nippon.

MICHEL

Bilstein possède un pouvoir qui lui permet de saisir les adversaires et de les écraser contre le sol sans les toucher.



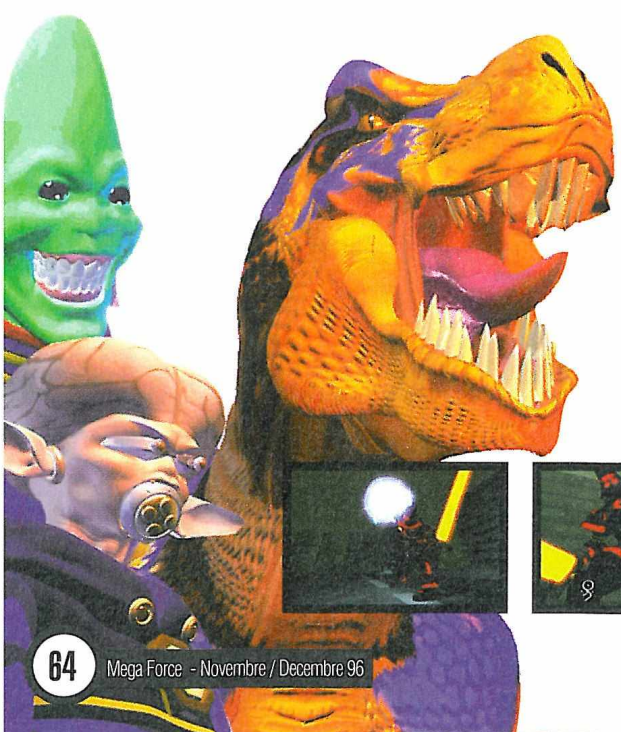
Vector est truffé d'armes en tous genres comme ce "visio-laser" dévastateur.

Battle Arena Toshinden 2 a laissé sceptiques

la majorité des testeurs de la rédaction. À la longue, on commençait à douter de la viabilité et de la jouabilité des jeux de combat avec armes. Pourtant, malgré tout, d'autres éditeurs s'attaquent à ce genre particulier, en l'occurence Capcom.

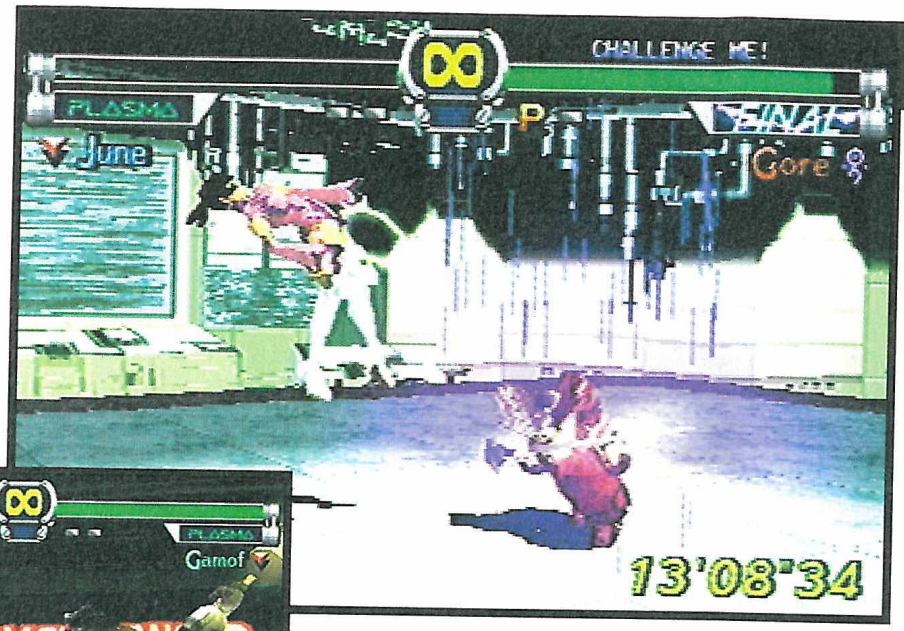
Efficacité avant tout

Comme vous l'aurez compris, Star Gladiator est un jeu de combat avec armes. Il propose neuf guerriers de base, sans compter le Boss Bilstein et d'éventuels personnages cachés. Il faut avouer que c'est un peu léger face à Tekken 2 et ses vingt-cinq persos. Pourtant, l'originalité des coups et une jouabilité excellente sont au rendez-vous. Chaque combattant manie une arme différente. Cela va du sabre-laser d'Hayato à la hache de Gamof, en passant par le "yo-yo plasma" de Saturn. En conséquence, les innombrables coups et combos disponibles sont totalement différents en fonction des personnages. A contrario, certains persos de Tekken 2 partagent les mêmes mouvements. L'exécution des coups et des combos ressemble énor-

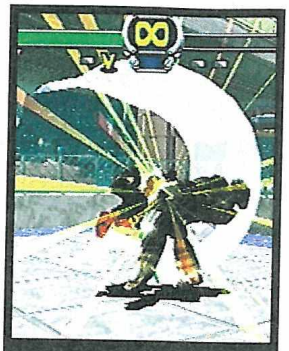


Des graphismes particulièrement réussis
Des effets de lumière fantastiques
Des coups originaux

Seulement neuf persos
Un léger temps de réaction



Magnifiques effets de lumière pour ce spécial de Gore, ne trouvez-vous pas ?



Quand je vous disais que les effets étaient somptueux, je ne vous mentais pas. Quel joie d'achever un adversaire de cette manière !

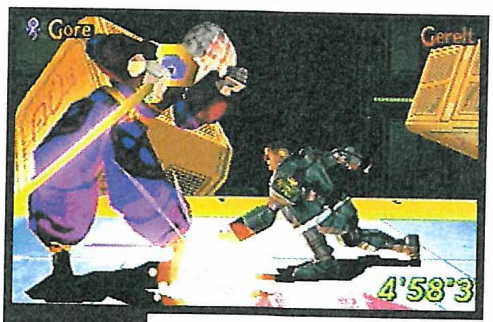
Je ne voudrais pas être à la place d'Hayato en ce moment. Il va goûter à la hache de Gamof.

Voici une prise originale. Rien n'est plus jouissif que de tenir son adversaire à sa merci !

mément au style des concurrents. De ce côté-là, les acharnés des Tekken ne seront pas dépaysés. Le seul aspect qui nécessite un certain entraînement, c'est ce bouton dédié aux parades. Sinon, vous trouverez toutes les options, comme les modes Arcade, Practice et Group Battle grâce auquel vous pourrez composer votre équipe (quatre persos maximum).

Pour mourir de plaisir

La grande force de Star Gladiator réside dans sa réalisation quasi parfaite. Son style graphique est vraiment novateur dans le monde de la 3D. Pour une fois, on n'a pas l'impression de se trouver face à un paquet de polygones animés tant bien que mal. Et même si, par moments, on décèle les polygones (la technique de Gouraud shading n'est pas appliquée partout), on ne peut que tomber sous le charme de l'environnement graphique, d'autant plus que le décor est aussi en 3D. Le maniement des combattants est très intuitif. Même un débutant peut s'y mettre et découvrir par lui-même de nouveaux coups sans grande difficulté. Les pros pourront se montrer beaucoup plus subtils en jouant avec les changements de plan. D'un point de vue jouabilité, Star Gladiator fait partie des meilleurs, même s'il reste en deçà de Tekken 2. En ce qui concerne l'animation, c'est clean, sans toutefois atteindre la qualité de la motion-capture et les 30 images/seconde de ce soft. Par contre, et c'est peut-être une opinion personnelle (quoi qu'à la rédaction, on soit plusieurs à le penser), Capcom est toujours aussi peu originale dans ses choix musicaux. Pour tout vous dire, vous ne retiendrez aucun thème musical. Heureusement que les bruiteurs ont bien travaillé. Pour conclure, Star Gladiator devrait s'imposer dans le genre baston armée, en attendant Soul Edge de Namco qui s'annonce grandiose. La bataille va être rude. ■



Gore est le seul personnage qui peut changer de taille. Ici, il ne s'agit que de sa taille intermédiaire.

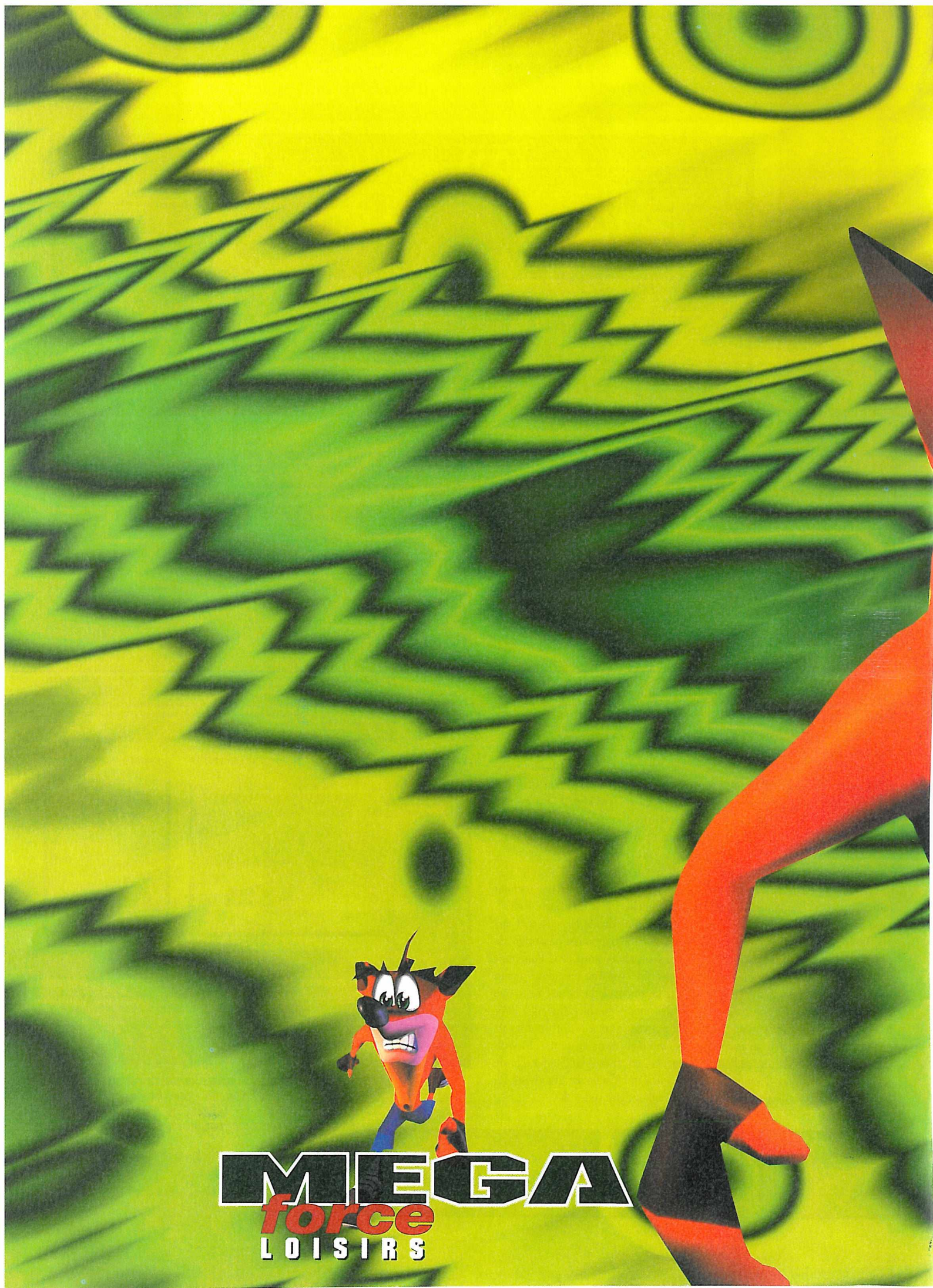
En résumé

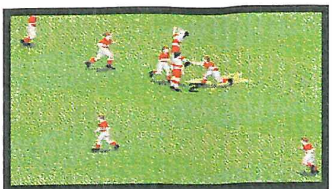
Tout y est. Coups et combos à gogo, effets de lumière flamboyants, décors fantastiques et combattants originaux. Le seul reproche concerne la jouabilité, légèrement inférieure à celle de Tekken 2.

GENRE : BASTON ▸ ÉDITEUR : CAPCOM ▸ EXISTE SUR : ARCADE ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE PERSOS : 9 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ PASSWORDS : NON

★★★★★

Un jeu 32 bits n'en serait pas un sans une intro à tomber par terre. Capcom a pris soin de vous.

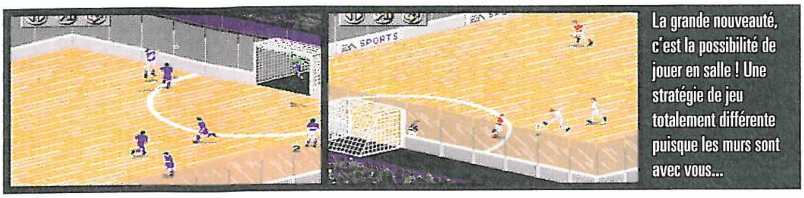

MEGA
force
LOISIRS



Pas mal, la poussette dans le dos.

Voici la quatrième version de FIFA sur Megadrive depuis le tout premier FIFA Soccer de ce fameux Noël 1993 ! Quatre ans après, que va donner cette nouvelle mise à jour ?

FRANCIS



La grande nouveauté, c'est la possibilité de jouer en salle ! Une stratégie de jeu totalement différente puisque les murs sont avec vous...

EN RÉSUMÉ

VOICI LA MEILLEURE DES VERSIONS DE FIFA, MAIS CE N'EST PAS LE MEILLEUR JEU DE FOOT SUR MEGADRIVE. LA SEULE CHOSE QUI M'AIT UN PEU DÉRANGÉ, C'EST LE TOUCHER DE BALLE, ET PLUS PRÉCISÉMENT LE MANQUE D'EFFET QUE L'ON PEUT DONNER AU BALLON. À PART ÇA, C'EST UNE EXCELLENTE SIMULATION.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : EA SPORTS ▸ EXISTE SUR : SUPER NINTENDO ▸ PRÉVU SUR : PLAYSTATION, SATURN, PC CD ROM ▸ TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE D'ÉQUIPES : 64 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 19/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 17/20

89%

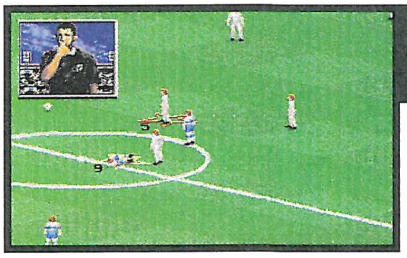
DEPUIS TOUJOURS,

le succès des FIFA a tout d'abord reposé sur l'animation plus que réaliste des joueurs que l'on découvrait à travers des sprites d'une très grande taille, sur une ambiance de match extraordinaire et sur un intérêt très poussé grâce aux nombreux paramètres que l'on pouvait régler. En revanche, la jouabilité péchait quelque peu à cause de joueurs qui gardaient trop la balle dans les pieds et d'une vision du terrain assez réduite. Si, lors des dernières versions de FIFA, on avait pu constater quelques modifications et améliorations, les jeux se ressemblaient quand même beaucoup. FIFA 97 - Gold Edition se démarque quant à lui plus que jamais...

DIFFÉRENT, MAIS PAS MEILLEUR PARTOUT

Hé oui, cette fois l'animation est moins spectaculaire étant donné que les joueurs sont plus petits à l'écran. C'est moins impressionnant qu'auparavant ! D'ailleurs, on ne voit pas le visage des footballeurs. Le scrolling, en revanche, est bon. Par contre, il est dommage que l'on n'ait plus l'arbitre sur le terrain comme dans le tout premier FIFA. On ne voit pas les juges de touche non plus... L'intérêt, lui, est toujours aussi puissant avec une masse d'options et de réglages en tout genre (stratégies, formations, climat, hors-jeu, blessures, statistiques, création de ses joueurs, de son équipe, ralenti...). Il est même possible de contrôler un joueur en particulier, de ne pas contrôler un joueur, ou de partager le contrôle avec l'ordinateur (l'ordinateur joue tant que vous ne prenez pas le contrôle du perso en possession de la balle). Appréciable aussi, la possibilité de s'entraîner aux tirs aux buts, aux coups francs, etc. C'est super cool ! Aussi, il est maintenant possible de jouer en salle ! Il vous sera proposé trois modes de jeu. Simulation ou Arcade et Action pour des matches plus «speeds». Evidemment, matches amicaux, championnats, tournois, éliminatoires seront au programme. Une petite remarque au passage, il est dommage que sur les matches joués «ordinateur contre ordinateur» en championnat, on n'ait pas l'action des buts lorsqu'il y en a et pas uniquement l'affichage du score final ! Enfin, question maniabilité, on fait du vrai foot. Entre les talonnades, les ailes de pigeon, les une-deux, les feintes de corps et toutes les façons imaginables de frapper dans la balle, c'est très complet. La vision du jeu est meilleure, avec une proportion joueurs/terrain plus réaliste. Par contre, l'effet sur la balle n'est pas encore assez important. ■

Les pénos sont mouvementés ! Attention de ne pas mettre trop d'effet, de taper dans les poteaux ou carrément d'envoyer une fusée dans les tribunes ! De plus, sur un but, on met soi-même l'ambiance en faisant sonner une trompette, crier «Goooal» ou en faisant exploser des pétards !



L'arbitre n'est plus sur le terrain avec les joueurs, mais cela ne l'empêchera pas de sortir des cartons.

Magnifique bicyclette ! Vous aurez l'occasion de faire d'autres beaux gestes techniques, comme des ailes de pigeon ou des têtes plongeantes...

FIFA 97 Gold Edition

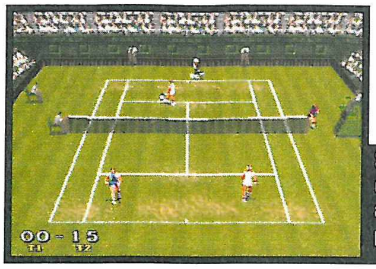
Mizuno

SATURN EUROPÉENNE

Breakpoint Tennis

Si le tennis s'est popularisé dans la réalité, il en va autrement sur Saturn. Les jeux de ce genre se font rares, et l'un dans l'autre, ça fait plutôt plaisir de voir débarquer ce titre. Même si ce n'est pas encore le bonheur le plus absolu...

FRANCIS



Si vous trouvez que le placement des joueurs est un peu long, appuyez simplement sur une touche pour passer à la suite.

Changez de vue à tout moment. Il y en a trois, celle-ci et deux autres presque identiques qui vous feront découvrir le terrain de plus loin.

Hormis les deux tennismen, seul un ramasseur de balle se déplace. Tout le reste, c'est du décor, et cela semble bien vide et bien triste...

Le catalogue de la Saturn est vaste,

c'est un fait. et pourtant. parmi les titres disponibles. un seul représente le tennis. Néanmoins. le succès de certains jeux sur 16 bits laisse entrevoir une réussite certaine à celui qui. sur Saturn. parviendra à faire l'unanimité. Breakpoint Tennis sera-t-il celui là ? Oui. en attendant la perfection...

Un manque d'efforts certain

Le charme d'un jeu peut tenir à peu de choses. à de simples détails en fait. Hélas. Breakpoint Tennis n'est pas le mieux fourni. En premier lieu. il n'y a qu'un seul ramasseur de balles. les juges sont figés dans le décor et ne le quittent pas (il en manque même un !). on ne voit pas les donneurs de balles. etc. De ce fait. l'ambiance ne nous plonge pas réellement dans un vrai match et ni le public. ni les joueurs ne nous y incitent. Graphiquement. ce n'est pas le top non plus. Ça manque de finesse ! Même dans les menus. c'est moyen... On réalise également que le soft manque un peu de profondeur. de finalisation. Quelques options supplémentaires auraient suscité un regain d'intérêt et surtout une meilleure durée de vie. Pourquoi ne pas avoir proposé plusieurs niveaux de difficulté ? Pourquoi n'est-il pas possible de créer un personnage avec ses caractéristiques propres ou de contester un point ? Etc. Voilà quelques éléments parmi tant d'autres déjà vus sur Megadrive et que l'on est surpris de ne pas retrouver !!! Heureusement. tout n'est pas perdu...

MATCH CONTRE VIRTUAL OPEN TENNIS

LA DIFFÉRENCE ENTRE LES DEUX TITRES N'EST PAS IMMENSE. POURTANT, BREAKPOINT TENNIS L'EMPORTE. POURQUOI ? TOUT SIMPLEMENT GRÂCE À SA MANIABILITÉ ET À SON ASPECT PLUS RÉALISTE QUI COMBLERA LES FONDUS DE CE SPORT, AUXQUELS CE JEU S'ADRESSE.

+

Le réalisme, la jouabilité et les sensations sont les atouts majeurs de ce jeu.

-

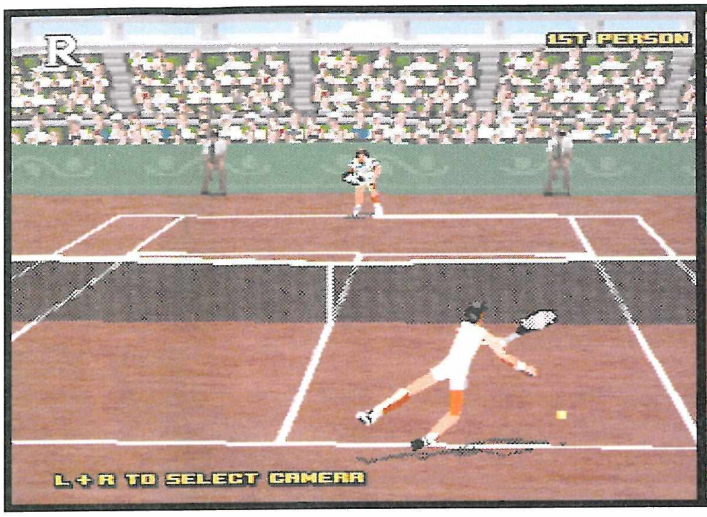
La finalisation aurait pu être mieux négociée, et les petits détails qui font plaisir ne sont pas tous là.

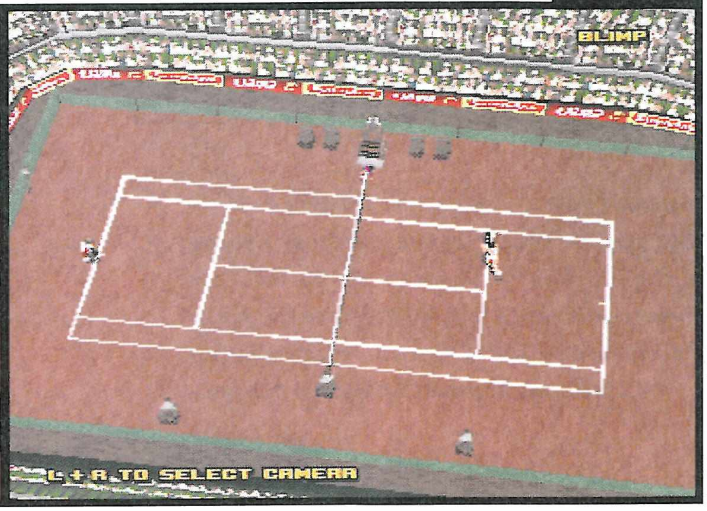
EN RÉSUMÉ

Grâce à son toucher de balle agréable et à l'animation réaliste des tennismen, Breakpoint Tennis est la seule (et la meilleure) vraie simulation de tennis proposée à ce jour. Un très bon jeu qui aurait mérité plus d'efforts quant à sa réalisation et à sa finalisation. Les fans apprécieront quand même !

Seuls, huit tennismen et tenniswomen sont proposés. Chacun(e) a des compétences différentes. On trouve aussi quatre surfaces et huit courts différents.

Repassez la dernière action au ralenti, sous quatre angles différents. En voici des exemples.

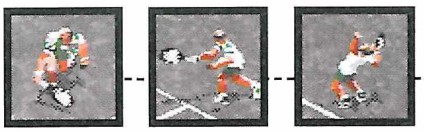




Un toucher de balle très pro !

Voilà le premier point fort du jeu : la jouabilité. Les passionnés seront heureux de posséder une véritable simulation et de retrouver les sensations qu'ils connaissent. Tout en restant très simple d'utilisation, le soft permet au joueur de s'adonner à toutes les figures du tennis. Le second point fort, c'est l'animation des tennismen (mais pas celle du public ou des juges !!!) et leurs mouvements réalistes au service, dans leurs déplacements ou au moment des frappes. On les voit également donner un coup de raquette dans leur chaussure et réagir de façon différente selon qu'ils ont remporté ou perdu un match. Ça réchauffe le cœur, même si ce n'est pas l'essentiel du jeu ! Ce qui sauve Breakpoint Tennis et qui le place au-dessus de son seul concurrent, à savoir Virtual Open Tennis, c'est la jouabilité et son côté "simulation" plus poussé. Les sensations et le plaisir sont présents et c'est l'essentiel pour un jeu. Si Virtual Open Tennis pouvait plaire aux amateurs d'arcade, Breakpoint Tennis satisfera davantage les puristes sans pour autant lasser les premiers. ■

Jouez en simple, en double, participez à plusieurs compétitions ou organisez un tournoi auquel pourront participer jusqu'à huit joueurs.



La précision de l'animation n'est pas toujours impeccable mais les mouvements sont beaux.

Breakpoint Tennis

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ **ÉDITEUR :** OCEAN ▸ **EXISTE SUR :** PLAYSTATION ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NOMBRE DE TENNISMEN :** 8 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4 ▸ **PASSWORDS :** OUI ▸ **CONTINUES :** NON ▸ **SAUVEGARDE :** NON

SON : 13/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 16/20

86%

MIZUNO

World Series Baseball 2

SATURN EUROPÉENNE

Question : qu'est-ce qu'une simulation de base-ball peut bien apporter aux anciennes ? Bonne question, d'autant plus que la réponse n'est pas forcément évidente. En fait, la différence fait partie du domaine de la subtilité, ce qui n'empêche pas World Series Baseball 2 d'être un bon jeu...

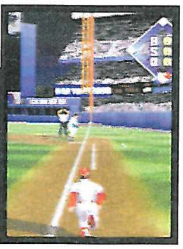
LAURENT

Les amateurs de base-ball en France

sont aussi nombreux que les neurones dans le crâne de Kharmo mais comme certains pays, genre Japon ou États-Unis, en raffolent, les éditeurs se disent que ça vaut la peine de développer de tels titres. Conséquence directe : une fois le jeu développé, autant le balancer sur le marché européen, et notamment français.

Du pareil au même

La principale difficulté d'un jeu de base-ball réside dans la complexité apparente des règles et du maniement. Et pourtant, il n'en est rien. Certes, il faudra bien quelques minutes de jeu, voire quelques explications, pour tout assimiler, mais après, on est prêt à s'amuser. Ce pourquoi World Series Baseball 2 est là. Car dans sa catégorie, il s'en tire plutôt bien. En fait, comparé aux deux titres déjà sortis, il n'apporte pas vraiment grand-chose de plus, mais a su se placer un léger ton au-dessus par sa facilité d'accès. À la limite, on peut dire que l'animation des joueurs est plus détaillée, mais c'est vraiment assez léger. Seule marque de sa «jeunesse» : les statistiques concernant les joueurs et les équipes ont été réactualisées. Sur le plan purement ludique, ce titre de Sega est plutôt du genre complet : les modes de jeu sont nombreux, les équipes également, les options fusent... Bref, on a de quoi s'amuser, d'autant plus que la réalisation tient la route. Certes, il n'y a pas grand-chose à gérer, mais le peu que la console a à faire est parfaitement fait. Seul gros hic de la réalisation : les musiques, qui puent la boîte à rythme bas de gamme à 200 mètres, et les commentaires, qui ressemblent plus à l'agonie d'un cochon qu'à autre chose. En somme, World Series Baseball 2 est une version légèrement perfectionnée et actualisée du premier, mais ne brille pas par ses innovations. C'est toutefois un très bon titre dans sa catégorie.. ■



Pendant que la balle sera dans les airs, vous pourrez gérer vos joueurs de champ, et les envoyer sur les bases.

Pour suivre l'évolution de vos joueurs sur les bases, surveillez de près le scanner à droite de l'écran.

Au cours du jeu, vous pourrez choisir de laisser les commentaires (souvent pénibles), et sélectionner un angle de vue.

Le jeu vous accueillera avec une séquence cinématique assez sympa.

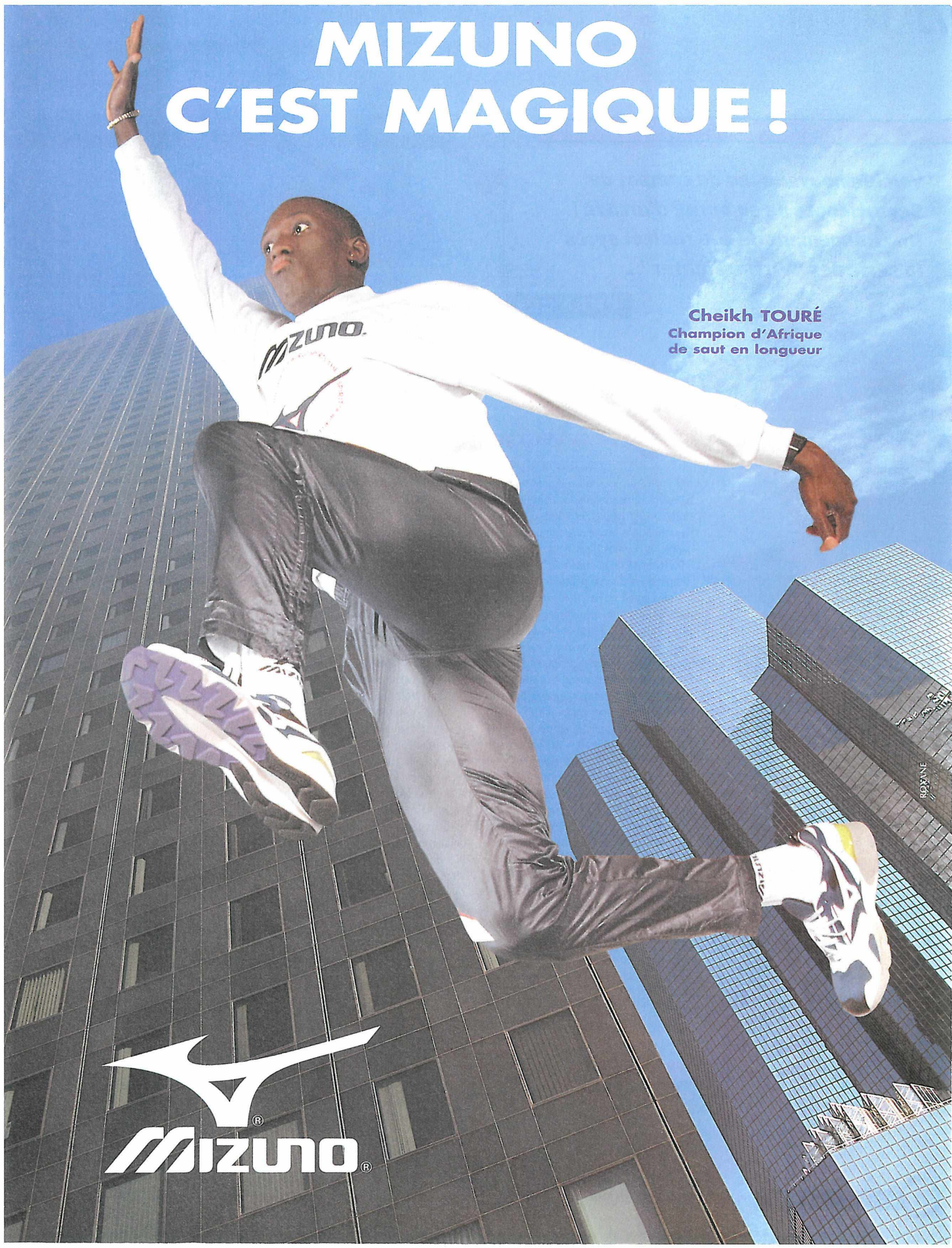
EN RÉSUMÉ

GUÈRE INNOVATEUR PAR RAPPORT À LA PREMIÈRE MOUTURE, WORLD SERIES BASEBALL SE RÉVÈLE SUFFISAMMENT COMPLET POUR SATISFAIRE LES FANS DU GENRE, ET SUFFISAMMENT CLAIR E ACCESSIBLE AUX NÉOPHYTES. LA RÉALISATION TIENT BIEN LA ROUT LES POSSIBILITÉS DE JEU SONT NOMBREUSES ; SEULES LES MUSIQUES FONT TÂCHE. MAIS BON...

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AU STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULT 4 ▸ NOMBRE D'ÉQUIPES : 30 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 17/20

88%

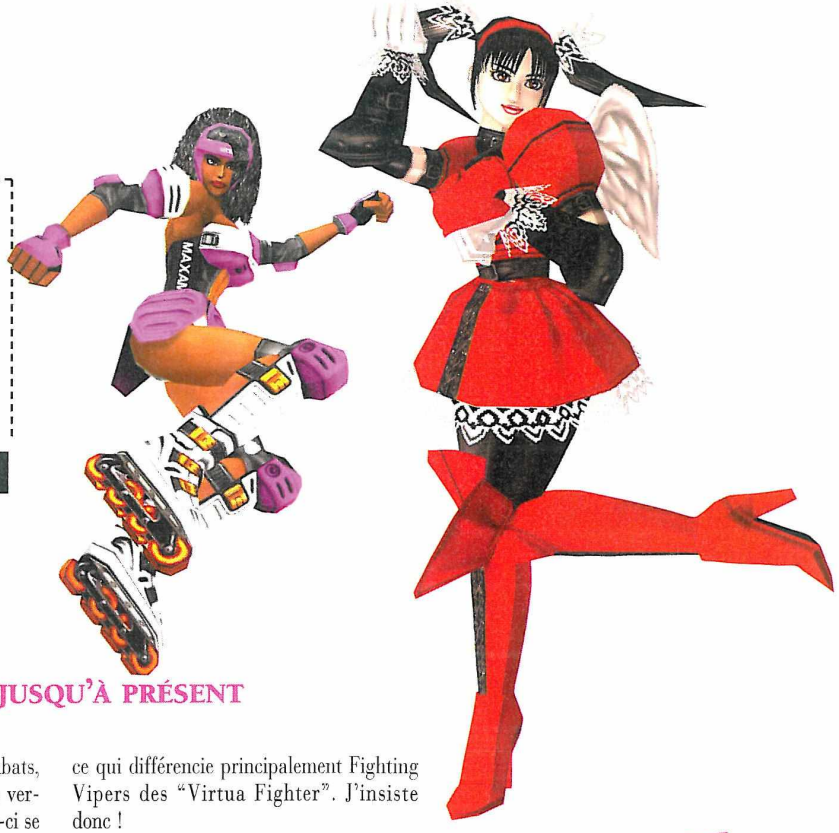

MIZUNO
C'EST MAGIQUE !
Cheikh TOURÉ
Champion d'Afrique
de saut en longueur

SATURN EUROPÉENNE

Fighting Vipers

Voici le nouveau jeu de combat de Sega, adapté de sa borne d'arcade ! Un changement de cap radical après la série des "Virtua Fighter"...

FRANCIS



SEGA ÉTAIT JUSQU'À PRÉSENT

très portée sur les simulations de combats, fignolant toujours plus ses nouvelles versions de "Virtua Fighter". Mais celles-ci se ressemblaient beaucoup, notamment les coups, et certains d'entre vous pouvaient légitimement commencer à en avoir marre. Cette fois, le nouveau jeu de Sega n'a plus grand-chose à voir avec les précédents et se montre même très intéressant à plus d'un titre ! La première originalité concerne la zone des combats, car les personnages sont enfermés, entourés de murs, de grillages ou de cordes. Parmi eux, plusieurs peuvent monter sur ces murs et rebondir dessus pour passer dans le dos de l'adversaire. De même, on peut projeter l'autre combattant contre ses barrières et tout détruire ! La seconde originalité, c'est que chaque personnage porte une sorte d'armure pour se protéger des coups. À force de prendre des marrons, les persos peuvent perdre certains éléments, ce qui les rend plus vulnérables. En mode 2 joueurs, il est possible de retirer volontairement sa protection afin de gagner de la vitesse, mais évidemment, au risque de se faire prendre ensuite en contre !!! Enfin, le dernier point très intéressant concerne la jouabilité. Les techniques sont très faciles à réaliser et s'enchaînent à une vitesse dingue. Les combats n'en sont que plus spectaculaires ! La prise en main est immédiate et le jeu tout de suite agréable. Je voudrais insister sur ce point car c'est ce qui différencie principalement Fighting Vipers des "Virtua Fighter". J'insiste donc !

INSPIRÉ JUSTE CE QU'IL FAUT DE "VIRTUA FIGHTER"...

Néanmoins, on retrouve quand même dans Fighting Vipers des traces de "Virtua Fighter" et c'est là une critique favorable. En effet, les personnages d'abord, apparaissent plus ou moins gros à l'écran selon qu'ils s'éloignent ou se rapprochent. Ensuite, on retrouve une panoplie complète de techniques, de projections, d'attaques au sol, de contres, de coups spéciaux et une très grande quantité d'enchaînements ! De même, il est possible de s'éloigner ou de se rapprocher de l'adversaire d'un petit pas sauté et, bien évidemment, de monter en l'air pour donner un coup ou pour passer dans le dos de l'ennemi. Après une mise à terre, on peut aussi se relever en roulant vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés, ou en donnant un coup. En revanche, on ne peut plus esquiver sur un côté comme Shun en était capable. ▶▶▶

+

ON EST SURPRIS PAR LA FACILITÉ D'ENCHAÎNEMENT DES COUPS ET PAR LA RAPIDITÉ DE L'ANIMATION.

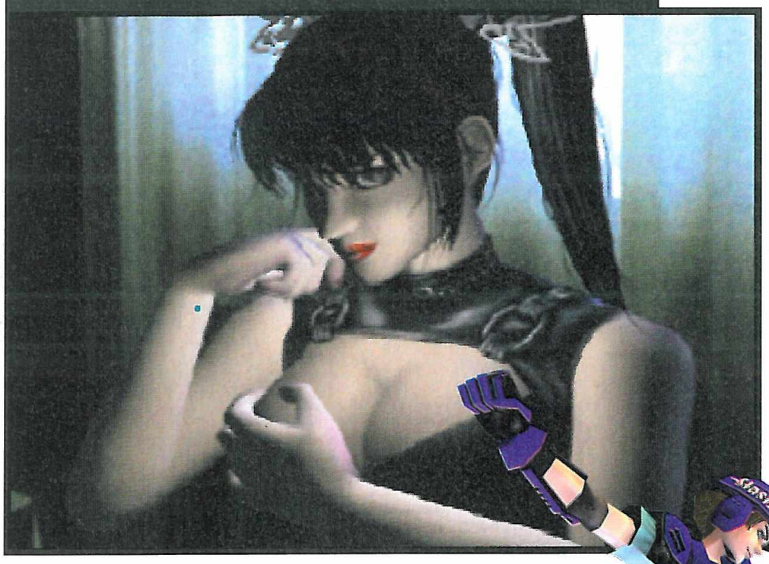
–

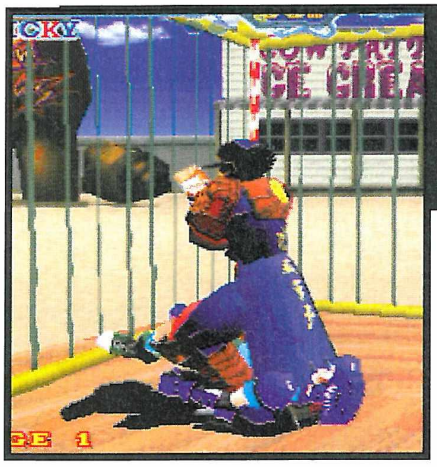
LES GRAPHISMES DE FOND SONT PLUTÔT MOYENS. ÇA MANQUE DE FINESSE ET DE TEXTURES.

Voilà Candy réalisant un coup imparable !!! On remarque ainsi un certain érotisme dans le jeu. Il n'est pas rare de voir une petite culotte… Tout cela n'est pas désagréable !

Raxel utilise sa guitare pour taper sur l'adversaire. Ce n'est pas le seul personnage à utiliser un objet dans les combats puisque Picky n'hésite pas à donner des coups de skate-board renversants.

Pour une jeune fille de seize ans, Honey est bien développée et a un comportement un peu étrange… En terminant le jeu avec chacun des personnages, vous verrez quelques photos assez curieuses…





Il est possible d'attaquer un adversaire au sol en lui sautant dessus et parfois en lui décochant de bons coups de pieds, voire des coups de poing.

En "VS Mode" seulement, les personnages peuvent retirer leur armure, ce qui leur permet d'enchaîner les coups plus rapidement. En contrepartie, ils sont aussi plus vulnérables aux chocs.

EN RÉSUMÉ

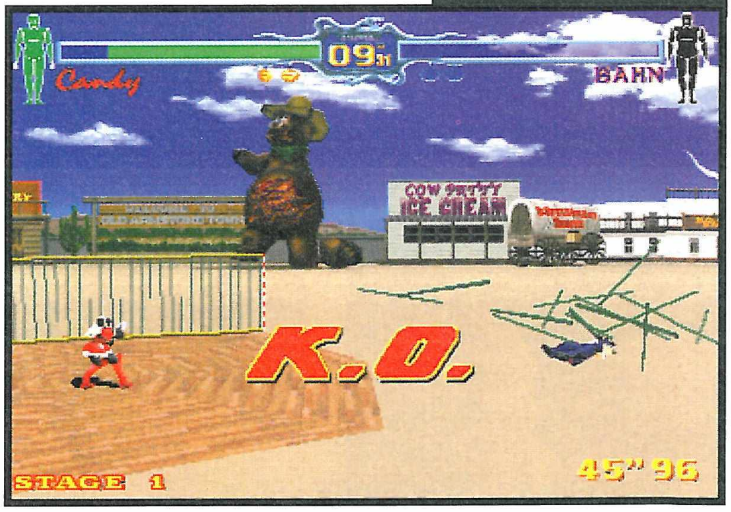
FIGHTING VIPERS MANQUE DE PERFECTIONNEMENT ET DE FINITION, NOTAMMENT DANS SES GRAPHISMES, MAIS SE RATTRAPE LARGEMENT PAR SA FACILITÉ D'UTILISATION. LES COMBATS SONT TOUT DE SUITE MÉGA-PUISSANTS ET LA STRATÉGIE N'A PLUS RIEN À VOIR AVEC LES "VIRTUA FIGHTER". UNE VRAIE NOUVEAUTÉ, DONC !

▸▸▸ ... MAIS UN MANQUE DE FINALISATION

Là où c'est flagrant, c'est pour les graphismes. Les personnages, passe encore, mais les décors sont en général plus proches du moche que du beau ! Une telle régression est dommageable ! En ce qui concerne les musiques, je n'ai pas été emballé. Par contre, les effets sonores sont beaucoup plus présents avec le bruit des grilles, celui des chocs entre les personnages et on entend même les combattants prononcer le nom de certains coups. J'ouvre une parenthèse pour dire que, par rapport à la version japonaise du jeu, vous n'avez plus le personnage caché du nom de Pepsiman. Je referme la parenthèse. En ce qui concerne l'animation, il est vrai que celle-ci est particulièrement rapide, mais pas sans bugs. Ce que l'on remarque le plus c'est que les limites du ring (grilles, murs...) apparaissent et disparaissent soit trop tôt, soit trop tard. On aurait aussi aimé un peu plus de combattants et un choix de niveaux de difficulté en mode Arcade ! À ce sujet, j'ai trouvé le jeu un peu facile... À part ça, c'est du tout cuit. Les nostalgiques pourront également découvrir à la sueur de leur front une option permettant de voir les personnages avec une grosse tête. De même, des options de jeu supplémentaires apparaîtront une fois que vous aurez remporté tous vos matchs. Pour finir, un petit mot pour vous dire que vous pouvez, en plus des modes Arcade et Entraînement, jouer contre un ami et même participer à une sorte de petit tournoi en choisissant quelques personnages. ■

Le mode d'entraînement est super-pratique !

Les limites du ring voleront parfois en éclat.



Attention de ne pas foncer dans les grilles, ce qui vous ferait perdre l'équilibre. De même, c'est très douloureux de s'y faire coincer. Mais sachez que vous pourrez, avec certains combattants, prendre appel sur les grilles et repartir dans l'autre sens pour surprendre l'adversaire par derrière !

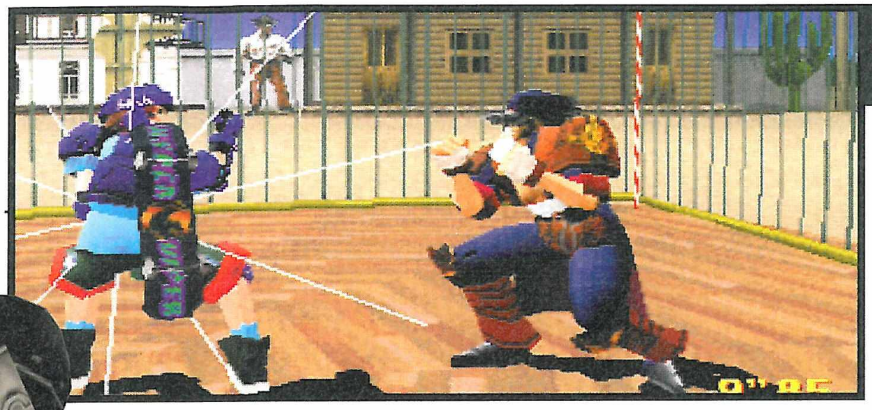
Tous les personnages peuvent effectuer des projections.

MATCH CONTRE VIRTUA FIGHTER KIDS

APRÈS TOUTE LA SÉRIE DES "VIRTUA FIGHTER" ET MALGRÉ L'EXCELLENT VIRTUA FIGHTER KIDS, CERTAINS PEUVENT AVOIR ENVIE DE CHANGER D'AIR ET DE DÉCOUVRIR DES PERSONNAGES AINSI QUE DES COUPS DIFFÉRENTS. LES NOUVEAUTÉS DANS LE COMBAT QU'APPORTE FIGHTING VIPERS PLAIDENT DONC EN SA FAVEUR.

LES HUIT PERSONNAGES DE BASE

Voici Kumachan et Mahler, deux des trois personnages cachés. Kumachan sort vraiment de l'ordinaire mais n'est pas très bien animé, son corps n'étant constitué que d'un seul polygone !

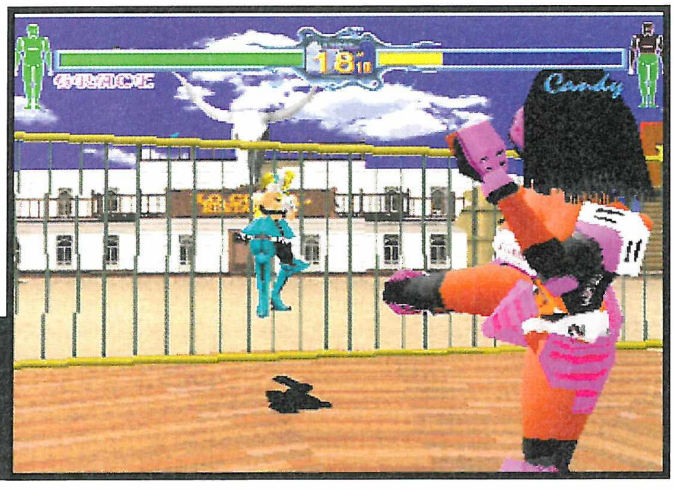


Les combattants peuvent donner des coups de pied et des coups de poing super-puissants qui enverront l'adversaire à l'autre bout du ring.

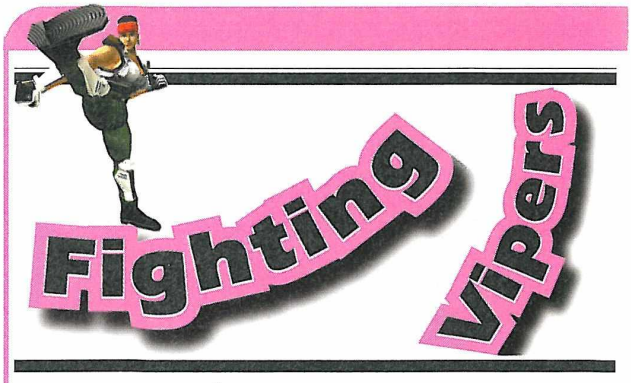
Après avoir affronté les huit personnages du jeu dont votre double, vous rencontrerez le Boss final, BM ! Finissez le jeu le plus rapidement possible pour figurer au hit-parade.

Si vous êtes envoyé haut dans le ciel à la suite d'un coup, vous pouvez, grâce à une manip toute simple, retomber sur vos pieds et reprendre le combat.

Les postures des personnages sont parfois assez glauques, comme sur cette photo. Ça manque un peu de réalisme



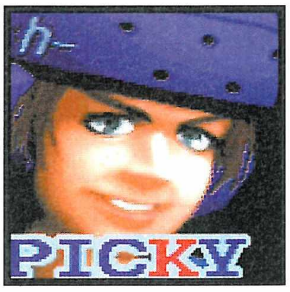
Sur certains coups puissants, la scène est repassée trois fois de suite dans des angles différents. C'est très spectaculaire ! Ce système était déjà présent dans Virtua Fighter Kids.



GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : ARCADE ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE PERSONNAGES : 8 + 3 CACHÉS ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRÊT : 18/20

90%



Crimewave

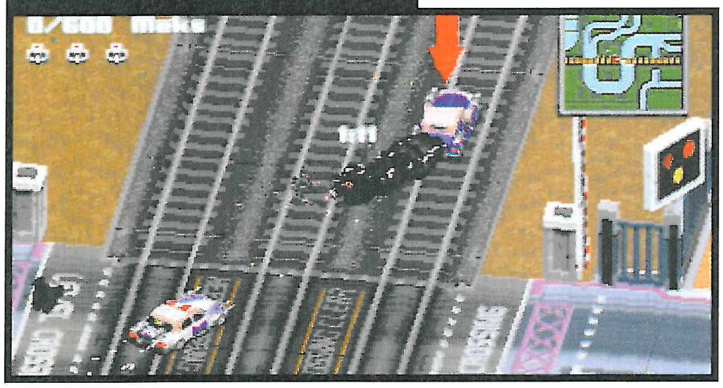
SATURN EUROPÉENNE

Une ville assiégée par des gangs et des chasseurs de primes sillonnant les rues au volant de bolides particulièrement bien armés, voilà tout ce qu'il faut pour provoquer des poursuites très excitantes !

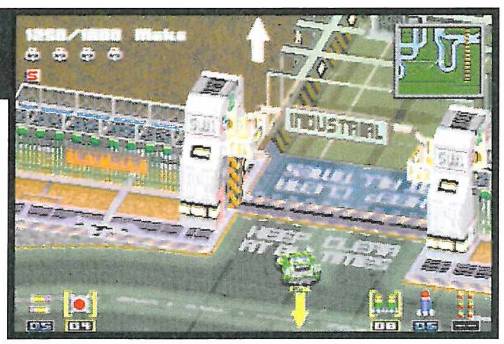
FRANCIS

Dans le mode deux joueurs simultanés, l'écran de jeu apparaît sous cette forme. La flèche jaune indique la position de l'autre joueur.

La poursuite des bandits peut vous entraîner en dehors des routes ! La fumée noire indique que le véhicule est déjà en piteux état.



Une fois tous les bandits détruits, suivez la flèche blanche pour entrer dans une nouvelle zone de combat.



Vous êtes un chasseur de primes

dans le genre «l'homme qui tombe à pic» mais en plus expéditif, et votre objectif est d'éliminer des bandits pour ramasser le maximum d'argent. C'est au volant de votre voiture, équipée tout d'abord de simples mitraillettes, que vous sillonnez les rues à la recherche de véhicules suspects. La difficulté de votre travail est double car, non seulement les adversaires sont eux aussi bien armés mais en outre, d'autres chasseurs de primes sont également sur le coup. Alors, méfiez-vous de ne pas être pris en chasse vous aussi ! En premier lieu, Crimewave a tout d'un shoot'em up puisque peu à peu, en ramassant des options, vous augmenterez considérablement votre puissance de destruction. À vous les missiles en tous genres qui partent dans tous les sens, les mines et autres gadgets à faire pâlir de jalousie James Bond ou autres Batman ! Mais Crimewave, c'est aussi un jeu de conduite qui vous emmènera en pleine circulation, avec toute la difficulté qui en découle. Les automobilistes roulent un peu n'importe comment et les accrochages seront très difficiles à éviter. Les tôles s'entrechoquent, les voitures partent en tête-à-queue, c'est la pagaille et c'est génial ! Il est même possible de jouer à deux simultanément, ce qui donne encore plus d'intérêt au jeu puisque vous pourrez adopter deux stratégies : passer un pacte d'alliance ou être des ennemis ! Une fois que vous aurez empoché assez d'argent, vous pourrez accéder à de nouveaux quartiers et ainsi de suite jusqu'à découvrir les huit zones de combats proposées par le jeu. De même, vous pourrez rouler avec des voitures différentes selon la zone de combat.

Le souci du détail, oui, mais pas toujours...

La grosse surprise dans ce jeu, ce sont ces graphismes en haute résolution qui permettent une très grande définition. Les villes sont reproduites avec beaucoup de finesse et un grand souci du détail. L'usure du bitume, les toitures des maisons, le pavage des trottoirs, la tonte des jardins, la signalisation au sol, etc. Les détails réalistes sont trop nombreux pour être tous cités et il ne manque pratiquement que des piétons pour que cela soit exceptionnel ! Cela est absolument génial et confère au jeu un aspect extrêmement fun. Il faut voir aussi tous les genres différents de véhicules que l'on croise. C'est super varié et bien dessiné ! Autre bonne surprise : la variété des routes, les voix simples, doubles, triples, les voix rapides, les ponts, les tunnels, etc. L'on a même droit à un terrain de basket, des graffitis partout et un terrain de foot, avec un ballon au centre, que l'on peut pousser !

+

Les villes sont reproduites avec énormément de minutie, c'est génial ! Le jeu à deux en écran splité est lui aussi super sympa !

Il y a énormément de ralentissements, et même d'arrêts, dans le scrolling !

EN RÉSUMÉ

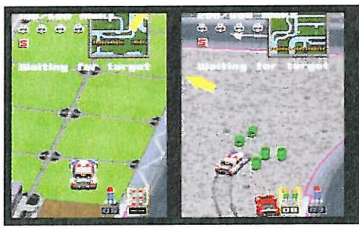
Malgré les ralentissements de scrolling, on se prend rapidement au jeu, contrôlant de mieux en mieux le véhicule. Parcourir les villes est un vrai plaisir, les poursuites sont spectaculaires et l'intérêt est accru lorsqu'on y joue à deux simultanément. Une agréable surprise !

Vous affronterez parfois des véhicules bien étranges et dangereux, comme des chars ou des engins de chantier. Dépêchez-vous d'en venir à bout, chaque interception est chronométrée.

Pas facile de progresser en plein circulation ! Les routes sont variées et vous pourrez aussi bien passer sur que sous les ponts.

En plus de pouvoir tirer vers l'avant ou les côtés, vous pourrez également piéger vos poursuivants en lâchant des mines ou de l'huile comme ici.

Détruisez les véhicules ennemis et récupérez les options qui restent au sol (armement, fuel).



Ainsi que vous le voyez sur cette photo, deux vues vous seront proposées.

Feu, feu, feu ! Evitez d'exploser les véhicules innocents au risque de vous prendre des pénalités.

La grosse mauvaise surprise, en revanche, est de constater que le scrolling ralentit constamment, allant parfois jusqu'à s'arrêter !!! Il faut dire qu'il est possible d'aller où l'on veut et qu'étant donné la qualité des graphismes, les nombreux chargements nécessaires sont responsables de ces ralentissements. Heureusement, ça reste tolérable... Question ambiance, ce n'est pas mal mais les musiques ne sont pas d'un super cru et étouffent un peu les bruitages, assez bons quant à eux. Enfin, un petit mot sur la maniabilité pour dire qu'elle n'est pas évidente à prendre en main (une légère inertie), mais qu'elle procure finalement de bonnes sensations avec dérapages et slaloms entre les voitures à la clé. Crimewave est un jeu très fun et assez difficile. Plus l'on y joue et plus on l'apprécie ! ■

Crimewave

GENRE : ACTION ▸ **ÉDITEUR :** EIDOS INTERACTIVE ▸ **AUTRES STANDARDS :** NON ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** DIFFICILE ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** 8 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ou 2 ▸ **PASSWORDS :** NON ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

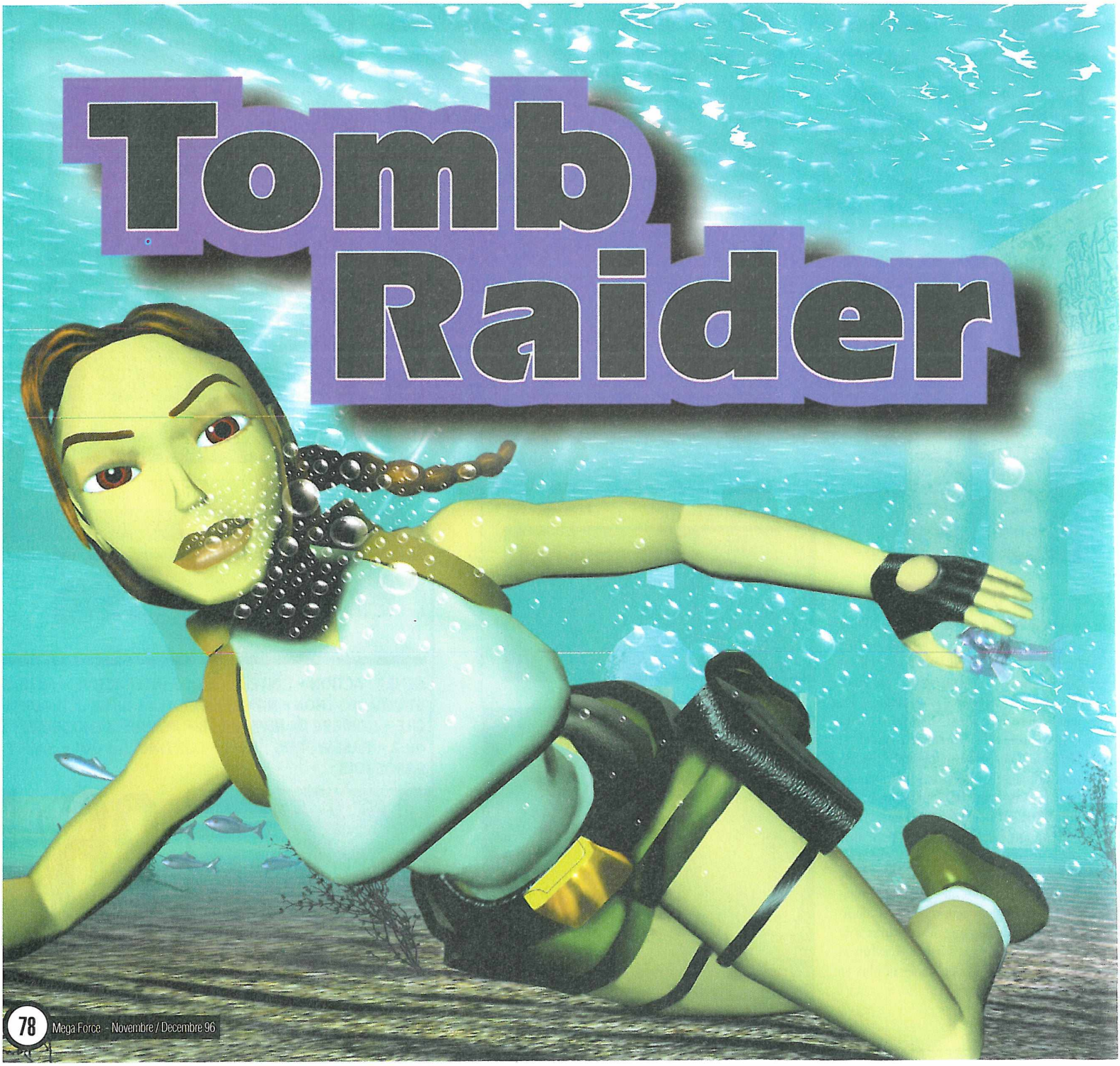
SON : 14/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

86%

Merci, merci infiniment à Core Design (nouvellement rebaptisé Eidos Interactive) de nous fournir un jeu dont le héros est une héroïne, et sexy de surcroît. Quand au charme s'allie un vrai jeu, bon et beau, on craque. Tomb Raider est définitivement le meilleur soft de la catégorie, et je vais me faire un plaisir de vous en parler.

SATURN EUROPÉENNE — **LAURENT**

Tomb Raider



+

Les effets de lumière sont simplement magnifiques, et l'animation de Lara est exemplaire.

–

La gestion des caméras n'est pas des plus efficaces, et l'on dénote quelques bugs d'affichage.

Pour ouvrir cette porte, vous devrez trouver quatre clefs qui, bien évidemment, se trouveront dispersées dans un dédale de pièces et de couloirs. Attention, c'est un passage bien chaud.

Au détour d'un mur, vous pourrez être attaqué par des espions, qui veulent s'accaparer vos découvertes. Celui-ci en est un, qui vous dévoilera les plans de la Natla Technology après un rude combat. Piquez-lui son arme au passage…

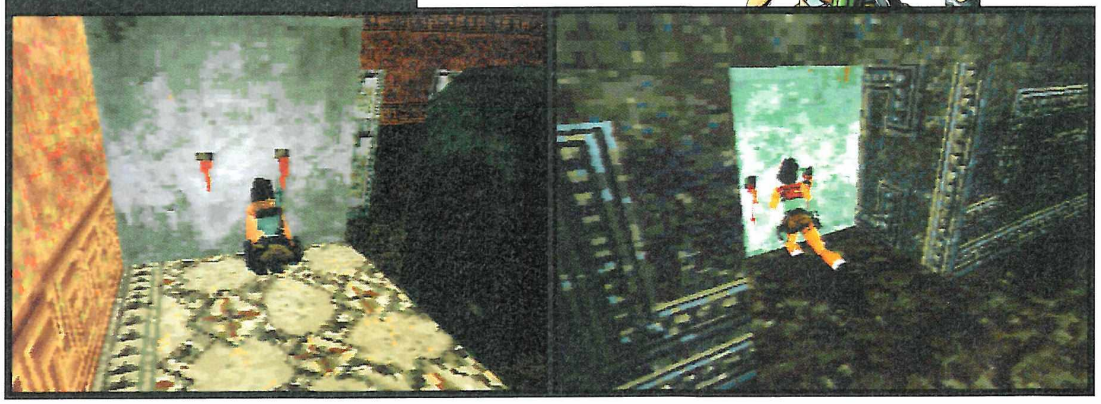
Lara Croft est une jeune femme

issue de l'aristocratie britannique. Son destin était tout tracé, mais un séjour inattendu en montagne lui permit de découvrir les joies de la solitude, de la nature, et la richesse des civilisations passées. Cela fait maintenant huit ans qu'elle écume le monde, à la recherche de sites archéologiques inconnus. Ses découvertes et ses livres lui ont valu une renommée mondiale, ce qui va lui valoir un petit job pas piqué des hannetons.

Fraicheur Natla

C'est Natla Technologie, une firme spécialisée dans tout ce qui peut rapporter des brouzoufs, qui va offrir à Lara la possibilité d'un petit voyage au Pérou, pour une mission archéologique. Seulement, de fil en aiguille, la jeune demoiselle va devenir la proie de la compagnie, pas si innocente que ça, et de trahisons en attentats, de guet-apens en fourberies, Lara Croft va devenir la proie de la firme. Celle-ci n'a en fait qu'un seul objectif : s'emparer du Scion, un objet mystérieux, aux pouvoirs démentiels. C'est là, dans ce scénario, que réside le premier point fort de Tomb Raider. Le jeu est articulé de manière à ce que vous assistiez à un vrai film, avec des rebondissements et, surtout, une intelligence rare. Démonstration : vous débutez le jeu avec une séquence d'intro (qui est hélas astreinte à une minuscule lucarne), qui laisse ensuite la place aux premiers niveaux. La première étape finie, vous ne commencez pas le deuxième niveau à 3000 km de là, mais à l'endroit même où vous avez terminé le premier. Les niveaux s'enchaîneront ainsi, et les transitions entre les quatre mondes (divisés en niveaux) sont assurées par des cinématiques, et même des rencontres effectuées pendant le jeu. Bref, c'est bigrement bien fait… D'autant plus que le jeu regorge d'idées toutes plus formidables les unes que les autres : lorsque vous activez un interrupteur, vous pouvez voir la porte qui s'ouvre. Lara vise automatiquement les ennemis, et continue à le faire même si vous vous déplacez : vous pouvez vous exercer avant le début du jeu dans le gymnase…. En somme, c'est une aventure cohérente, riche d'idées, et qui plus est, palpitante. ▶▶▶

Lara peut pousser ou tirer certains blocs de trois manières différentes. Ces blocs vous serviront à atteindre des plates-formes haut perchées, ou bien tout simplement à libérer un passage.



En résumé

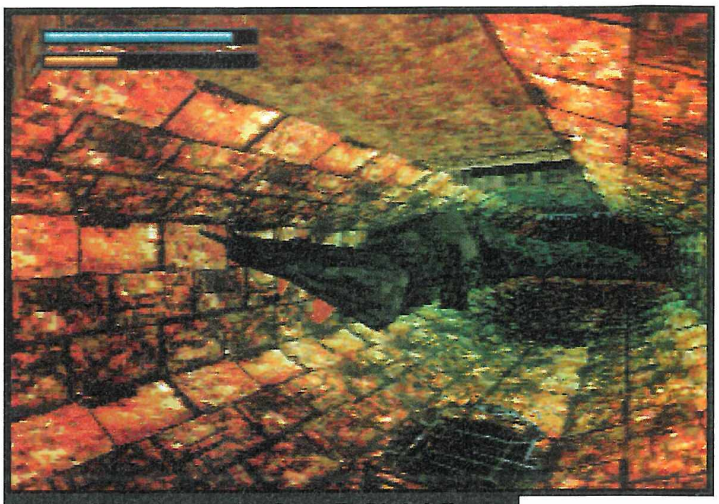
Ce jeu est magique. Certes, et je vous préviens d'entrée, la réalisation n'est pas toujours au top, mais les bugs s'oublient vite face à l'intérêt, la beauté de la plupart des mondes du jeu ou encore sa durée de vie. L'animation de Lara est tout bonnement fabuleuse (et tout ça sans Motion Capture), et sa démarche est des plus naturelles qui soient. D'un bout à l'autre, le jeu vous réservera des surprises, des rebondissements, et l'intelligence de sa conception vous rendra vite accro.

Lara Dirlarara

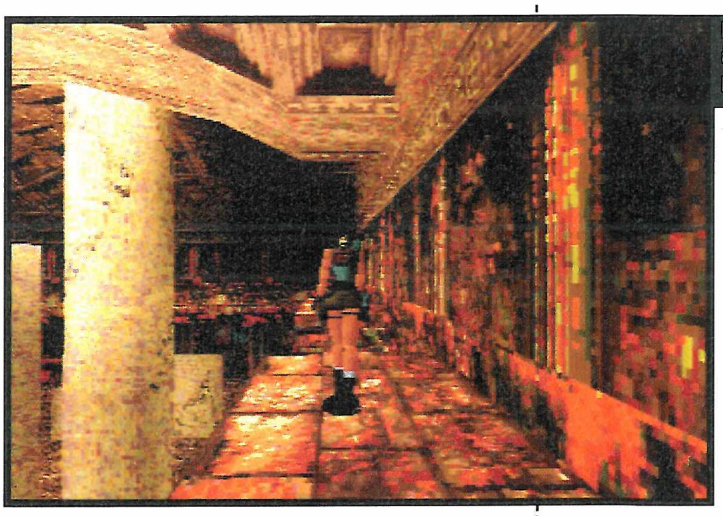
Ce que vous allez vivre avec Lara est une des aventures, car c'en est bien une, des plus intenses qui soient. Le jeu, d'un bout à l'autre, vous mettra dans des situations périlleuses, et surtout pleines de surprises. Alors si vous sursautez facilement, jouez avec une ceinture de sécurité qui vous scotchera sur votre siège... Hormis les frissons que vous procurera Lara avec son petit short moulant, les sites antiques et oubliés de tous vous fourniront de quoi flipper : des énormes rochers vous poursuivront dans des couloirs aux pentes abruptes, des dinosaures viendront vous faire lélèche, des crocodiles vous accompagneront dans vos baignades, des orangs-outans joueront au Jokari avec votre tête... Tomb Raider, c'est une véritable ménagerie. Mais le danger ne réside pas uniquement dans ces charmantes bestioles et, à l'exception des moments de pure action, vous déambulerez dans des sites, cherchant des interrupteurs, des salles secrètes, des clefs, et bien sûr les morceaux du Scion. Mais pour visiter chaque parcelle, vous devrez prendre des risques, sauter de plate-forme en plate-forme (dont certaines sont pour le moins branlantes), esquiver l'empalement, escalader, nager dans des syphons sombres... Vous faire une liste exhaustive sort des limites du possible. Aussi, faites-moi confiance : des dangers, vous en rencontrerez. Mais ils ne sont pas l'unique apanage de ce titre : avant tout, votre quête consistera à explorer les lieux et à trouver les objets tant convoités par Natla Technology. Et croyez-moi, les planques sont parfois bien vicieuses, ce qui aboutit à une durée de vie très intéressante.

90/60/90 = 4000

Les mensurations de Lara n'ont rien à envier à celle de la mère Cindy. Et dites-vous que ce petit bout de femme, une fois en 3D, possède 4000 phases d'animation ! Pas étonnant alors qu'une fois reconstituée en polygones, Lara ait autant de mouvements : elle peut tout faire : pousser ou tirer des blocs (de trois manières différentes), courir, sauter, plonger, faire des roulades, sauter de côté, faire des sauts périlleux arrière, marcher de côté... Et le plus hallucinant dans tout ça, et c'est une des principales réussites du jeu, c'est que l'animation de Lara, naturelle au possible, a été faite sans la Motion Capture. Et dire que certains jeux ont abusé de cette technique et que le résultat est nettement moins bon... Comme vous le savez, ou

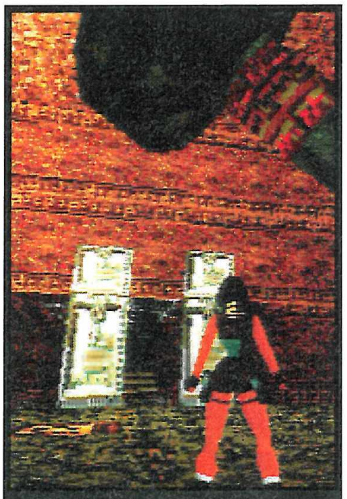


Dans l'eau, méfiez-vous de plusieurs choses. Des crocodiles d'abord qui, s'ils ne sont ni très vifs ni nombreux, vous croqueront une jambe en deux temps trois mouvements, et ensuite de votre souffle. Vous verrez une barre qui vous indiquera le temps que vous pouvez passer sous l'eau.

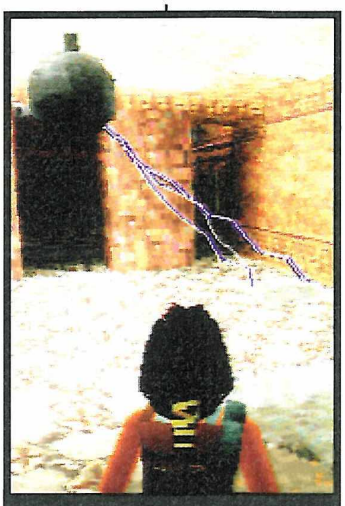


Dans les endroits délicats, vous avez la possibilité de marcher à petits pas (en avant ou en arrière), ce qui est très pratique pour appréhender les sauts.

Sitôt que vous aurez marché sur un interrupteur dissimulé dans le sol, ces épées vous tomberont dessus. Normal, puisque le nom de cette salle est Damoclès.



Si vous marchez sur la plaque jaune, au centre, ce marteau viendra vous réduire à l'épaisseur d'un CD.



Les effets de lumière sont fantastiques : ici, un arc électrique se forme pour vous boucher l'accès à une salle.

Fouillez chaque coin du jeu. Les armes, les munitions (à utiliser avec beaucoup de parcimonie), les trousses de soin sont toujours dissimulées dans des endroits bien vicieux.

MATCH CONTRE

STORY OF THOR 2

Même si ces deux jeux ont le facteur commun de vous entraîner dans une aventure, ils sont quand même assez différents, surtout sur la forme. Et justement, de forme, je préfère celle de Tomb Raider (et surtout celle de Lara), qui est beaucoup plus adaptée à une 32 bits. Et puis les univers traversés par cette jeune héroïne sont si splendides, les efforts techniques sont si incomparables, que Tomb Raider ne peut que gagner.

Pour observer les environs, trouvez les passages dissimulés et les objets, vous pourrez regarder en haut ou en bas, comme bon vous semblera.

Rien de particulier sur cette photo, si ce n'est la splendeur des graphismes. C'est beau à pleurer...

Ne vous inquiétez pas pour Lara. Cet interrupteur est sous l'eau, et c'est pour ça que sa petite tête est en bas.

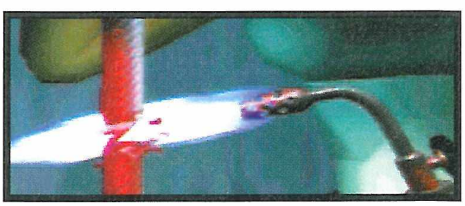
Lara ciblera elle-même les ennemis. Malheureusement, elle aura parfois tendance à viser un ennemi déjà mort alors qu'un autre, bien vivant lui, vous arrache le mollet. Vous disposerez de revolvers, de Magnum, d'un Uzi, d'un fusil à pompe et de grenades. Mais il faudra trouver tout cela, et mettre la main sur les munitions en nombre très limité.

Ne vous fiez pas aux apparences. Vous pourrez vous glisser dans cette faille et y trouver des munitions très pratiques.

Si vous avez le malheur de mettre un pied dans le ruisseau, le courant vous emportera irrémédiablement et vous chuterez de fort haut. Mais sans mal, rassurez-vous...

Des épreuves de ce type, qui rappellent un peu Prince of Persia, et dont certains programmeurs du jeu sont fans, vous en trouverez pas mal. Un coup de hache et vous êtes fini...

Les séquences cinématiques sont de belle qualité, nombreuses, mais hélas dans un écran trop petit. Cela dit, elles forment une charnière parfaite entre chaque monde.



Tomb Raider

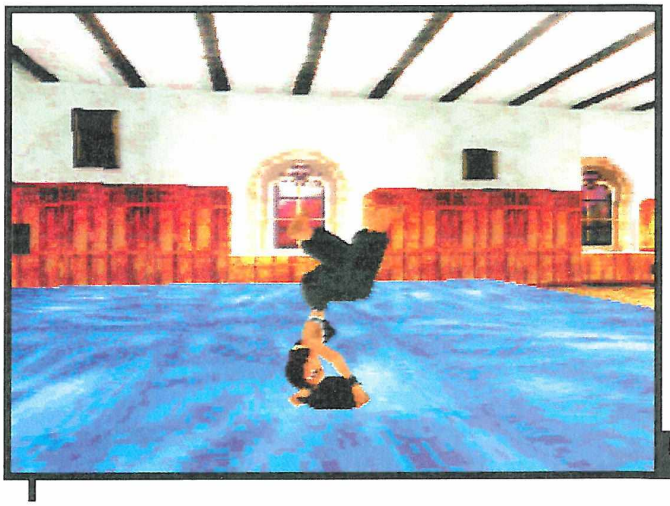
▶▶▶ comme vous vous en doutez. Tomb Raider est entièrement en 3D, et calculée en temps réel. Jusque là, tout baigne. Là où le bât blesse, c'est au niveau de l'animation. Ça ne ralentit pas particulièrement, mais à certaines occasions, on peut assister à quelques saccades, et surtout à des bugs d'affichage qui sont, disons-le, plus fréquents. C'est dommage, ça énerve un tantinet, mais ça ne doit pas cacher une chose : si les textures ne sont pas les plus fines du monde, si les bugs viennent mettre leur grain de sel, l'ambiance et le design des niveaux sont tellement fabuleux qu'on oublie vite les défauts. Les ruines que vous visiterez sont d'une telle beauté, les effets de lumières et le Light Sourcing sont si bien rendus, les niveaux aquatiques sont d'une telle splendeur et l'animation des animaux et de Lara si magnifique, qu'on fait rapidement l'impasse sur ces défauts. Autre talon d'Achille du jeu : l'intelligence artificielle. Si elle est correctement gérée dans l'ensemble, il reste néanmoins deux ou trois chapitres qui laissent à désirer, comme la gestion des caméras, pas toujours très pratique, notamment dans les combats (les angles de vision changent en permanence, désorientant le joueur), ou alors Lara qui prend automatiquement pour cible un cadavre alors qu'un ennemi est à côté, qui vous attaque. Il faut donc apprendre à faire avec... Comme vous le constatez, ce fameux Tomb Raider n'est pas dénué de défauts. Mais comme on a l'habitude de l'écrire, l'intérêt prévaut, et l'intensité du jeu, les rebondissements, la durée de vie et l'intelligence de sa conception ne viennent que renforcer ce sentiment. Se plonger dans Tomb Raider, c'est vivre une histoire passionnante. ■

VERONIQUE, DAVINA ET LARA

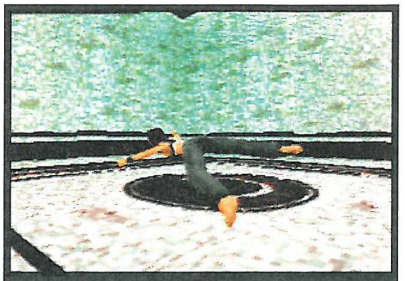
Lara est capable de dizaines de mouvements, et il n'est pas forcément facile de tous les exécuter au début du jeu. C'est pourquoi, si vous le voulez, vous aurez accès à la maison de cette jeune femme pour vous exercer.

LA SALLE D'ENTRAINEMENT
Dans cette salle, avec les explications orales de Lara, vous vous entraînerez à diriger la jeune femme.

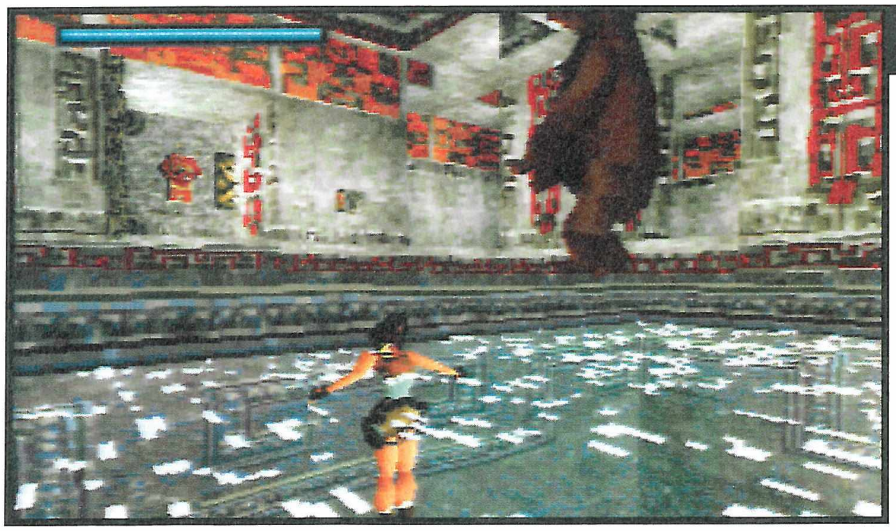
Les sauts de côté vous permettront d'esquiver les tirs ennemis.



La roulade vous permettra de faire demi-tour ultra rapidement.

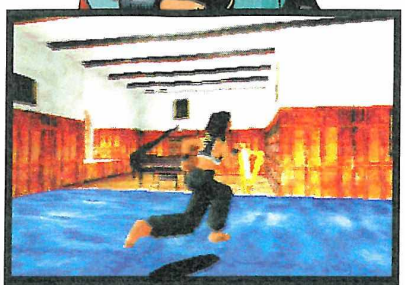


Sous l'eau, Lara utilisera ses petits bras musclés pour nager. C'est-y-pas beau ça ?

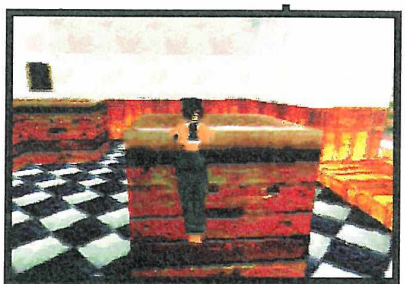


Quand je vous dis que c'est une ménagerie... Cet ours (ce n'est pas le seul que vous rencontrerez), vous sautera dessus dès votre sortie de l'eau.

En fonction des humeurs de la caméra, vous aurez l'occasion de voir Lara de face, et de constater qu'elle a piqué la lingerie de Madonna.



Lara se déplacera tout le temps au pas de course.



Vous pourrez vous hisser sur des plates-formes et escalader des parois.

Un menu sera accessible pendant le jeu et vous permettra de vous servir de vos objets, de sélectionner une arme…

Toujours pour esquiver, Lara pourra exécuter avec grâce un saut périlleux arrière. Note des juges : 5, 9.

Avec ou sans élan, Lara pourra faire un saut et s'accrocher aux parois des murs, des rochers…

Méfiez-vous toujours de ce qui peut vous arriver. Ces gorilles n'ont rien à voir avec ceux de La Pelucherie et vous écraseront rapidement.

JURASSIC PARK
Arrivé dans une forêt, vous aurez la surprise de tomber nez à museau avec des animaux venus de la nuit des temps. Si les petits, très voraces, ne vous croqueront pas en une seule bouchée, le Tyrannosaure, lui, vous séparera le corps des jambes sans vergogne.

Les pièces dont vous aurez besoin pour avancer seront très bien planquées, comme celle-ci, qui gît dans une faille noyée. Vous devrez trouver trois pièces d'engrenage, puis trouver l'engrenage et l'activer pour poursuivre.

Tomb Raider

GENRE : ACTION/AVENTURE ▸ **ÉDITEUR :** EIDOS INTERACTIVE ▸ **EXISTE SUR :** PLAYSTATION, PC CD-ROM ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NOMBRE DE MONDES :** 4 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **PASSWORDS :** NON ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 19/20

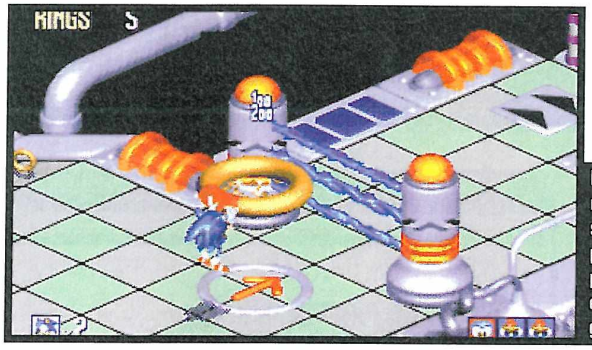
94%

Sonic 3D
Flicky's island

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Les jeux Megadrive sont aujourd'hui rares, mais de qualité ! Sonic, qui nous a toujours étonnés, remet ça de plus belle avec un jeu en 3D isométrique bien surprenant. Lorsqu'on est un héros, c'est pour la vie...

FRANCIS



Pour passer les niveaux, vous devrez sauter sur les ennemis pour récupérer des petits oiseaux et ensuite trouver ce gros anneau.

Vous trouverez vos amis, Tails et Knuckles, auxquels vous pourrez donner tous vos anneaux.

Des bumpers vous feront la vie dure en vous catapultant dans tous les sens.

Super les loopings !!! On retrouve dans ce soft tous les ingrédients qui ont fait de Sonic un héros interplanétaire.

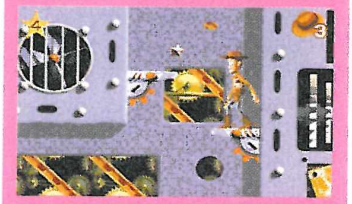
Chaque nouveau Sonic

s'est accompagné de son lot d'innovations et ce Sonic 3D n'échappe pas à la règle. En effet, vous allez évoluer dans un monde entièrement réalisé en trois dimensions, ce qui va vous permettre de passer derrière des murs, pourquoi pas, à la recherche de passages secrets, de vous glisser dans les moindres recoins et de vous lancer à l'assaut des ennemis (crocodiles, abeilles, araignées, pingouins, chenilles...) sous n'importe quel angle, aussi bien de devant, de derrière, que sur les côtés... Qui plus est, Sonic, ses adversaires et tous les pièges qui l'attendent, sont modélisés comme cela avait été le cas pour la première fois sur Megadrive avec Toy Story. Autant dire que le résultat ne passe pas inaperçu ! Et le premier élément extraordinaire du jeu, ce sont justement ses graphismes. C'est si beau et si fin que l'on a envie de sortir du chemin pour aller fouler la neige ou caresser le tronc des arbres ! En outre, les mondes sont très variés avec une balade en forêt, la traversée d'un temple en ruines, des paysages enneigés, d'autres volcaniques, une usine hi-tech et même un monde ultra coloré, tout ce qu'il y a de plus fun !

32 Mb pour un Sonic 16 soupapes

On est très surpris également de la fluidité et de la vitesse du scrolling ; c'est impeccable et sans bavures ! Que Sonic soit en train de débouler une pente glissante sur le dos, qu'il ait trouvé une potion de rapidité ou qu'il soit embarqué dans des loopings, c'est toujours parfaitement animé. Certains effets même, comme les cascades d'eau, la lave qui s'écoule ou encore l'eau à moitié gelée, sont super bien reproduits. Par rapport aux anciens «Sonic», vous

MATCH CONTRE TOY STORY



Toy Story ne manquait pas d'originalité en proposant des niveaux très différents les uns des autres (course de voitures, action, plates-formes...) ! Son seul défaut : des niveaux un peu courts. Sonic 3D est quant à lui plus classique et c'est ce qui me fait préférer d'un poil Toy Story. Mais ces deux jeux sont tout aussi exceptionnels !

QUE C'EST BEAU ET VARIÉ ! ON PREND UN PLAISIR MONSTRE À FOUILLER LES MOINDRES RECOINS À LA RECHERCHE DE PASSAGES SECRETS.

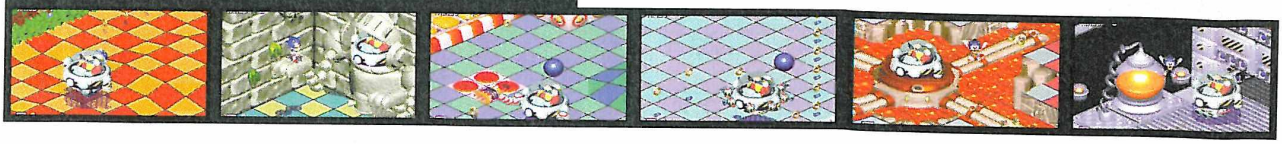
LA VUE EN ISOMÉTRIE DEMANDE UN PEU D'ACCOUTUMANCE ET DES NIVEAUX PLUS NOMBREUX N'AURAIENT PAS ÉTÉ SUPERFLUS.

EN RÉSUMÉ

QUEL PLAISIR DE RETROUVER SONIC EN SI BONNE FORME ! LA VUE EN 3D ISOMÉTRIQUE AJOUTE DE LA DIFFICULTÉ TOUT EN CONSERVANT UNE TRÈS BONNE JOUABILITÉ. C'EST BEAU, C'EST INTÉRESSANT, C'EST FUN, IL N'Y A AUCUNE RAISON POUR HÉSITER À L'ACHETER !!!

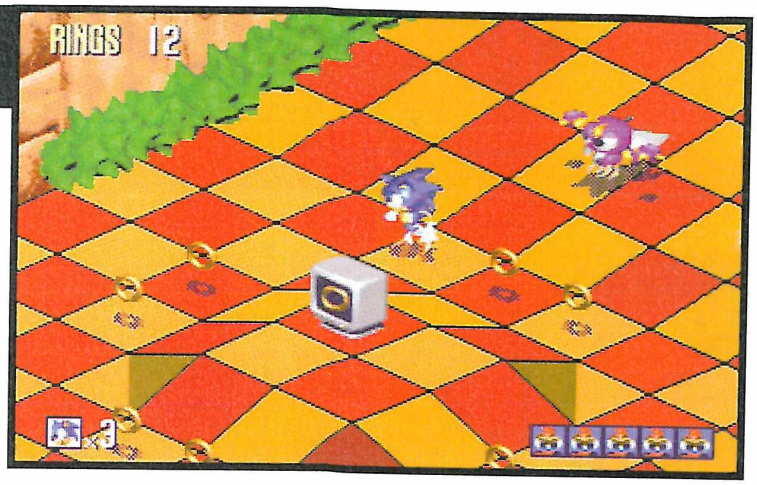
LES PREMIERS BOSS

Chacun des 7 mondes que vous aller parcourir est composé de deux niveaux et d'un Boss final, contrôlé par Robotnik lui-même. C'est à chaque fois une stratégie différente à adopter pour en venir à bout, mais ça n'est jamais très compliqué.



Comme d'habitude, vous récolterez des anneaux un peu partout garantissant ainsi votre survie. De même, des télévisions vous permettront d'obtenir des options d'invulnérabilité par exemple.

Ne vous faites pas toucher ou vous perdrez tous vos anneaux ainsi que les oiseaux que vous aviez en poche. Vous n'avez plus qu'à courir pour rattraper tout ce petit monde !



Vous voici avec tous vos oiseaux au complet. Grâce à eux, en rebondissant sur le ressort, vous pourrez récupérer une vie !

Passez sur les ventilateurs pour vous transformer en toupie et casser les piliers qui bloquent votre passage.

pourrez effectuer de nouveaux gestes comme vous mettre en toupie pour casser des rochers, et ramasser de nouveaux pouvoirs pour marcher sur la lave sans vous brûler par exemple. Sonic a naturellement conservé son arme principale, le «Spin Attack» et peut toujours détruire ses ennemis en leur sautant sur la tête. Les petites télévisions renfermant des options sont également présentes ainsi que les fameux anneaux, mais cette fois, une nouvelle mission attend Sonic... Le joueur a donc plus de recherche à faire, plus d'exploration et sa mission est d'autant plus difficile puisque tout comme avant il perdra tous ses anneaux s'il est touché, il verra aussi s'envoler ses petits oiseaux, derrière lesquels il devra s'empresser de courir. Et puis ces petits oiseaux seront parfois bien utiles lorsque par exemple Sonic sera trop petit pour attraper une option haut perchée ! Un jeu très intéressant dans lequel on trouvera aussi des ressorts, des bumpers, des trampolines... et plein de passages secrets. Tout ce qu'on adore ! On trouve toutefois quelques petites critiques à faire : Les Boss par exemple ne sont pas extraordinaires et sont un peu faciles à battre... Alors que les effets sonores sont pétillants, les musiques sont moins marquantes en revanche... On peut regretter aussi de ne pas pouvoir plus souvent tomber du chemin que l'on suit... Question maniabilité, c'est pile-poil, le personnage répond parfaitement aux sollicitations du paddle mais ce n'est pas toujours facile d'apprécier sa trajectoire étant donné que l'on se déplace dans un monde en 3D isométrique. Voilà tout.... ■

Sonic 3D Flicky's island

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ PRÉVU SUR : SATURN ▸ TAILLE CARTOUCHE : 32 Mb ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE MONDES : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 16/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 18/20

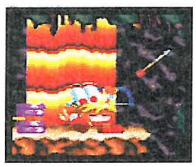
91%

Keio Flying Squadron 2

Apparu à l'origine sur Mega-CD, Keio était un Shoot'Em Up. Le second épisode, cette fois sur Saturn, est principalement un jeu de plates-formes. Le passage de Rami (l'héroïne du jeu) de la 16 bits à la 32 bits sera-t-il réussi ?

FRANCIS

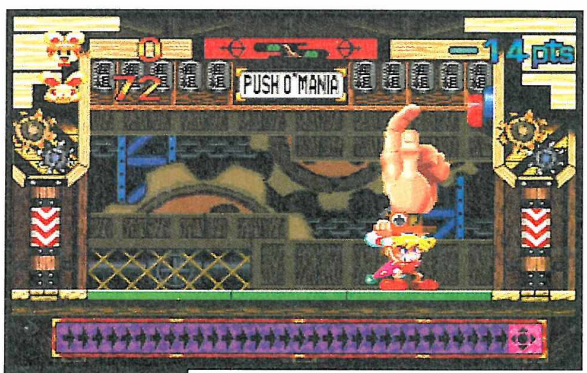
SATURN EUROPÉENNE



Vous trouverez trois armes en cours de jeu : un marteau, un parapluie et un arc.

J'ADORE LES JEUX QUI SE DÉMARQUENT

des autres par leur fun ! Tous les personnages que l'on croise sont rigolos et animés avec humour. Mais cela ne suffit pas à en faire un jeu formidable, d'autres données sont à prendre en compte et c'est ce que nous allons faire immédiatement... Sur le fond et sur la forme, Keio 2 s'apparente plus à un jeu 16 bits que 32 bits. On peut facilement imaginer qu'il était prévu sur Mega-CD mais que la Saturn étant là, c'est sur cette dernière qu'il voit le jour. Il s'agit en l'occurrence d'un jeu mêlant les scènes de plates-formes à celles d'action et de Shoot'Em Up ; des scènes comme on en a vu à maintes et maintes reprises déjà. Keio 2 n'innove donc pas mais sait plaire par quelques points intéressants.



Les actions ne manquent pas d'humour. Soulevez la grosse main et utilisez-la pour appuyer plusieurs fois sur le gros bouton, afin de lever la poutre en bois qui vous retient prisonnier.

UN "FAUX" JEU 32 BITS ?

Outre le fun et la gaieté de ses graphismes et de son animation qui sont ses principaux atouts, Keio 2 nous propose quelques effets sympathiques. C'est le cas dans le niveau de l'aquarium par exemple. On nage sous l'eau et le rendu est vraiment cool. On verra également à d'autres moments des effets de brume, de transparence ou encore des sprites gigantesques à l'écran mais qui pixelisent quand même un peu. En parlant de pixelisation, on remarque que l'introduction est très tramée, comme c'était le cas sur Mega-CD... Quant aux niveaux, s'il n'est pas possible de leur reprocher leur manque de variété, leur longueur prête par contre le flanc à la critique ! On aimerait passer plus de temps dans la superbe forêt du début du jeu par exemple ! Quoi qu'il en soit, le peu de temps que l'on passe sur un niveau est réellement plaisant : pour les yeux d'abord, pour les oreilles ensuite car l'ambiance est assez complète et rigolote et pour le joueur enfin car la maniabilité est excellente. On saute sur les ennemis, on court, on utilise différentes armes, tout cela le plus simplement du monde. Je trouve juste qu'il est dommage de perdre aussi facilement et de se retrouver au début du niveau. La partie Shoot'Em Up est elle aussi très jouable. Enfin, il est possible de soulever certains objets ou personnages et de les balancer par exemple. C'est sympathique ! Pour finir, vous verrez plus ou moins d'ennemis suivant le niveau de difficulté. Une difficulté bien progressive et un jeu gentillet au final. ■

Cette forêt est adorablement reproduite. Sans arme, sautez sur le crâne de vos ennemis pour les neutraliser.

Vous affronterez des boss très sympathiques !

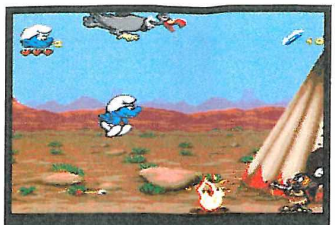
EN RÉSUMÉ

VOILÀ UN SOFT QUI NE MANQUE PAS DE CHARME, AVEC EN PLUS DES ACTIONS ASSEZ VARIÉES ET HUMORISTIQUES ET UN AGRÉABLE CÔTÉ INFANTILE. MAIS PLUS D'INTÉRÊT ET UNE RÉALISATION PLUS ÉVOLUÉE, DIGNES DE LA CONSOLE, AURAIENT DONNÉ UN TITRE BIEN MEILLEUR.

GENRE : PLATES-FORMES/SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : JVC
AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX D
DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : NC ▸ NOMBRE D
JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVE
GARDE : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

82%



Vous pourrez partir à l'aventure avec le Schtroumpf ou la Schtroumpfette, également efficaces quand les Indiens attaquent !

Les Schtroumpfs reviennent sur Megadrive, c'est cool ! Ce qui l'est un peu moins, c'est qu'ils n'apportent pas de nouveautés, comme cela avait été le cas avec Toy Story par exemple... Mais leur renommée est avec eux !

FRANCIS

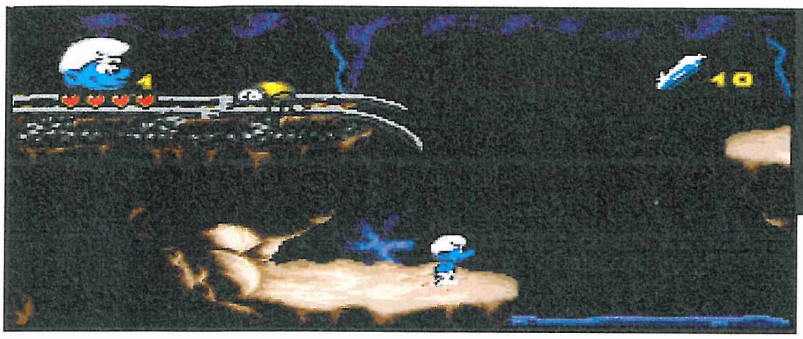
EN RÉSUMÉ

CES SECONDES AVENTURES DES SCHTROUMPFS SONT TOUT À FAIT COMPARABLES AU PREMIER ÉPISODE. LE JEU DEMANDE UN BON «FEELING» ET LES DIX-HUIT NIVEAUX NE SERONT PAS AVALÉS DE SITÔT ! UN BON JEU (DE 8 BITS UNIQUEMENT !), MAIS PAS PLUS INTÉRESSANT QUE LE PREMIER...

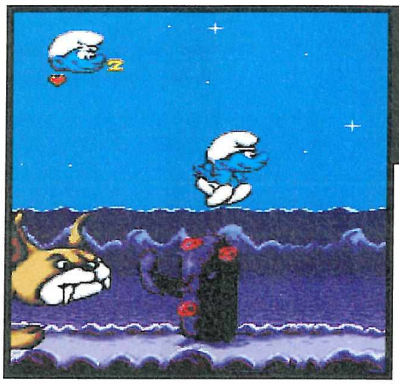
GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : INFOGRAMES ▸ AUTRES STANDARDS : SUPER NINTENDO, GAME BOY, GAME GEAR ▸ TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 18 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASS-WORDS : OUI ▸ CONTINUES : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 14/20

81%



Mince alors, la potion que vous avez ingurgitée vous a rendu minuscule ! Votre petite taille vous sera bien utile pour certains passages...



Pas d'hésitation à avoir car un gros matou en veut à votre intégrité physique.

Ce pêcheur jette les poissons sans regarder. Vous risquez de vous en prendre un en pleine face.

Génial, le surf ! Ne vous laissez pas rattraper par la vague et slalomez pour éviter les requins...

Les Schtroumpfs

LE SCHTROUMPF CURIEUX

et la Schtroumpfette ont cassé le Cristal Magique du Grand Schtroumpf et ont été téléportés très loin du village ! Votre mission va maintenant consister à retrouver les morceaux du Cristal. L'aventure se déroule à travers 6 continents, l'Australie, l'Afrique, l'Asie, l'Amérique du Nord et du Sud et le Pôle Nord, composés chacun de trois niveaux. Le jeu est toujours aussi difficile car il s'agit sans cesse d'épreuves d'agilité et de dextérité. C'est bon pour la durée de vie mais peut-être un peu moins pour vos nerfs lorsque vous devez recommencer plusieurs fois un niveau !!!

LES SCHTROUMPFS <=> LES SCHTROUMPFS 2

La principale différence entre le premier jeu des Schtroumpfs et celui-ci, c'est que maintenant, pour chaque niveau, vous devez retrouver des morceaux de cristaux. Cela vous oblige donc à visiter un peu plus les niveaux, alors qu'auparavant il suffisait juste d'arriver à la fin du tableau. On passe donc plus de temps sur chaque niveau. L'autre différence c'est qu'avant, on partait avec un Schtroumpf et lorsqu'on en libérait un, c'est avec ce dernier et ses compétences que l'on continuait. Ainsi, l'on dirigeait quatre Schtroumpfs au total. Cette fois, on en dirige un seul, le Schroumpf curieux ou la Schtroumpfette que l'on choisit au tout début du jeu et qui ont en plus tous deux les mêmes actions. Au niveau de la réalisation, peu de changements, seuls les graphismes semblent un brin plus beaux. Vous avez aimé le premier jeu, alors vous aimerez celui-ci... ■

© Peyo

© Peyo

autour du monde

Street fight

Inutile d'entretenir le suspense, Street Fighter Alpha 2 est le jeu le plus intéressant de toute la série des «Street». Cela dit, est-ce pour autant le meilleur jeu de combat 2D et que vaut-il face aux softs en 3D ?

FRANCIS

Ce qui est très excitant dans ce jeu, c'est d'essayer d'achever l'adversaire en beauté et de lui en mettre un maximum dans les dents !

Sakura sort joliment d'un corps à corps avec Ken, en prenant appui des deux jambes sur son adversaire.

+

Beaucoup plus de personnages, et un nouveau «combo time» qui rend les combats encore plus «destroyants» !

–

La puissance de la Saturn n'est pas assez exploitée et le jeu n'apporte pas de très grosses innovations.

Vous ne pourrez provoquer l'adversaire qu'une fois par round. Dan, quant à lui, peut le faire autant de fois qu'il le veut. Quelle humiliation !

Les personnages pourront tomber dans les pommes après avoir encaissé une bonne série de coups. Ils seront alors à la merci de l'adversaire pendant quelques secondes.

Je ne vais pas essayer de vous faire croire que je suis amoureux

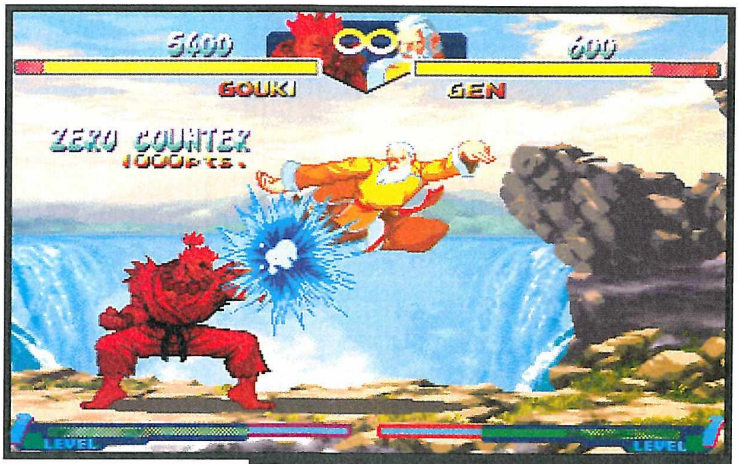
de ce jeu et que c'est celui que je préfère entre tous, car ce n'est pas le cas. Tout d'abord, les jeux de combat en 2D, dans leur forme actuelle, n'exploitent pas à fond les capacités des consoles nouvelle génération et ensuite, manquent grandement d'innovation, de fun et de délire, à part une ou deux exceptions. Une fois que l'on a goûté aux jeux de baston 3D, revenir en arrière est un peu frustrant ! Dans la hiérarchie des jeux de bourre-pif en 2D, Street Fighter Alpha 2 n'est pas non plus mon préféré. C'est quand même un excellent titre mais son intérêt peut être sujet à débat... Il est heureux de constater que cette dernière version est la meilleure des deux, et vous devez vous demander si ça vaut la peine de l'acheter. Pour cela, voyons les principales différences : de 12 personnages accessibles dès le début, on est passé à 18, dont 3 têtes inédites ; certains combattants ont des coups en plus ou des coups nouveaux (c'est le cas d'Adon) ; désormais, on peut aussi contrer avec le pied ou le poing ; et la grande différence est qu'un nouveau système de coup, le «combo time», a été ajouté. Enfin, au niveau de la réalisation technique, les fonds d'écran sont beaucoup mieux qu'auparavant. Voilà tout ! À part cela, on trouve toujours le même système de niveau de puissance. Si vous possédez le premier Street Fighter Alpha, il est donc peut-être plus intelligent d'attendre, avant de vous ruer sur celui-ci étant donné le peu de renouveau qu'il apporte réellement...

Quelques failles dans la réalisation...

Ce qui m'a surpris dès le début, c'est de voir une séquence d'introduction d'un genre vieillot, pas terrible du tout. Il y a là un peu d'abus, d'autant plus qu'il restait au moins 200 Mo sur le CD pour nous en mettre plein les mirettes ! Mais bon... La deuxième chose que je n'ai pas du tout appréciée, c'est de voir les combattants se retrouver parfois à moitié en dehors de l'écran. Les zooms, ça existe, et les scrollings aussi ! Mais bon... Le troisième point défaillant, ce sont les musiques ; autant certaines sont très agréables, autant d'autres peuvent être ringardes. L'ambiance est tout de même bonne grâce aux effets sonores et aux voix numérisées. Enfin, je n'ai pas trouvé les coups spéciaux comme offrant un grand spectacle, ni une grande originalité : pas de transformations ni de métamorphoses, par exemple. Pour finir, je n'ai pas aimé non plus l'impossibilité d'avancer brusquement sur l'adversaire ou de s'en éloigner. Au niveau du combat pur, ça manque tout de même d'un "pet'" de stratégie... ▶▶▶

En résumé

Fidèle à la tradition des «Street», cette nouvelle réalisation est un très bon jeu de baston et le plus complet de tous les «Street». Néanmoins, comparé aux autres jeux du genre, 2D et 3D confondus, il se révèle un peu en retrait.



Joli blocage ! Désormais, il est possible de bloquer n'importe quel coup, même les boules de feu dès l'instant que vous possédez au moins un niveau d'énergie. Après ce blocage, profitez-en pour contre-attaquer comme un sauvage !

er alpha 2

▸▸▸ Mais une éclate toujours aussi bonne !

Eh oui, les combats sont toujours aussi trépidants grâce à des techniques qui sortent et s'enchaînent facilement. On prend un malin plaisir à provoquer l'adversaire, à tenter des contres à tout bout de champ et à lui envoyer une déferlante de coups dès que l'on possède un, deux ou trois niveaux de puissance. Et puis on s'amuse parfois à s'envoyer des boules de feu l'une après l'autre jusqu'à ce que l'un ou l'autre rate sa manip'. Là où ça devient délire, c'est lorsqu'on sort des coups terribles et que l'on appuie comme des dingues sur les boutons pour cumuler un maximum de hits ! Au niveau des modes de jeu, on en compte quatre : le mode arcade, le mode 1 contre 1, le mode entraînement et le mode «survival», dans lequel on affronte tous les adversaires les uns après les autres avec une seule barre d'énergie, qui se recharge parfois mais au détriment de nos points ! ■

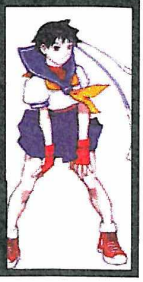
LES NOUVEAUX PERSONNAGES

GEN

• après avoir appuyé sur X+Y+Z
↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de poing
↓↙←↓↙← + n'importe quel coup de poing

•après avoir appuyé sur A+B+C
(quand l'adversaire saute) ↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de pied
Saut + ↓↙←↓↙← + n'importe quel coup de pied

SAKURA



↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de poing
↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de pied
↓↙←↓↙← + n'importe quel coup de pied

ROLENTO

↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de pied
↓↘→↓↘→ + n'importe quel coup de poing

Les personnages feront parfois des choses assez drôles... Sakura qui perd une chaussure, Birdie qui voit sa coiffure s'effondrer ou, comme ici, Rose qui passe une belle robe après avoir laminé son adversaire.

Vous aurez droit au lancement de quelques boules de feu, et même à l'utilisation de certaines armes blanches selon les combattants.

La grande nouveauté du jeu, c'est le «combo time». Pendant 2, 3 ou 4 secondes selon le niveau de puissance que vous avez atteint, vous pourrez enchaîner les coups à une vitesse folle, provoquant une frayeur monstre chez votre adversaire. Néanmoins, cette arme est à double tranchant et peut être contrée facilement. En effet, une fois lancé dans une direction, vous ne pourrez en changer. Si votre adversaire passe dans votre dos par exemple, vous vous retrouverez alors tout bête, en train de donner des coups dans le vide !

MATCH CONTRE

NIGHT WARRIORS

Le "style Street" étant archi-connu depuis des années, et malgré les nouveautés qui lui ont été greffées, je pense que beaucoup d'entre vous auront envie d'un jeu différent ! Night Warriors est donc celui qu'il vous faut ! Avec ce titre ultra-spectaculaire par excellence, c'est l'éclate assurée si vous voulez rester dans le genre 2D.

Street fighter alpha 2

GENRE : COMBAT ▸ **ÉDITEUR :** CAPCOM ▸ **EXISTE SUR :** PLAYSTATION ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 8 ▸ **NOMBRE DE PERSONNAGES :** 18 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ou 2 ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 18/20

88% si vous avez déjà S.F.Alpha

95% pour les autres

Blam! Machinehead

Pour activer ces bornes, qui modifieront la physionomie du décor, vous devrez d'abord trouver le code.

Les effets que produisent certaines bombes sont non seulement beaux, mais de plus très efficaces.

On se croirait revenus à Alien Trilogy ! Ces espèces de Space Marines sont en nombre assez grand dans ce niveau. Donc, visez juste.

SATURN EUROPÉENNE

WipEout a fait des émules. Dans le genre «je pilote un vaisseau sur coussin d'air», on commence à être gâtés. Mais Blam ressemble beaucoup plus à un Tunnel B1, sans pour autant parvenir à se mettre à son niveau. Et pourtant, il ne manquait pas grand-chose... ?

LAURENT

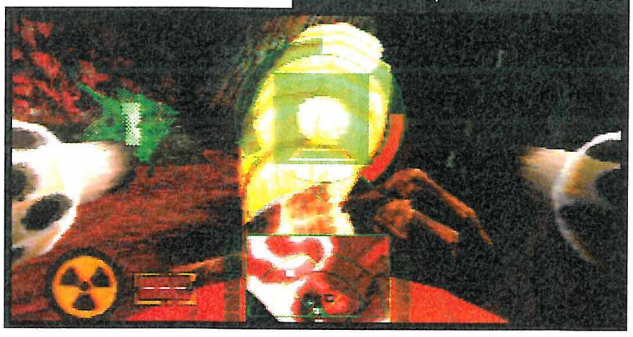
L'HOMME A DE NOUVEAU CRÉÉ L'OUTIL DE SA DESTRUCTION.

Le virus «Slug» Viodreer, répandu par un fou furieux qui domine maintenant le monde entier, a recouvert chaque recoin de la planète. Mais vous, abrité dans votre cave secrète, avez mis au point l'arme qui pourra mettre fin à ce cauchemar. La bombe, puisque c'en est une, devra être déposée dans l'antre du «cérébro-virus». Et comme d'hab', par un concours de circonstances, c'est à vous que la tâche va revenir. Voilà posée la trame de ce jeu d'action/recherche : sur votre engin, un scooter futuriste, vous allez sillonner chacun des 17 niveaux du jeu et remplir les différentes missions assignées, aidé en cela par une flopée d'armes que vous récupérerez au fur et à mesure, et qui vous donneront un coup de main pour vous débarrasser des monstres qui occupent les lieux.

MARITY ET GILBERT CARPENTIER ? AU SECOURS !

Les plus jeunes d'entre vous ne connaissent peut-être pas ces deux larrons, mais ce couple régna sur la variété comme Zitrone sur le tiercé. Et Core aurait dû se les approprier, car de variété, Blam en manque. Le jeu, à chaque niveau, vous proposera des missions : détruire des larves, escorter un train... Et pour ce faire, il faudra parvenir à mettre la main sur les codes d'irréalité qui, une fois entrée dans les bornes du même nom, changeront la physionomie du paysage, vous laissant plus d'espace. Vous trouverez également des clefs de Réalité qui, elles, ne vous vous ouvriront que de simples portes... Résultat : on passe sa vie à chercher ces codes (sous forme de cubes), à tirer sur les monstres, et les missions passent au second plan. Ce qui fait que l'un dans l'autre, on tombe vite dans la répétitivité, et c'est fâcheux. S'il n'est pas le plus beau des jeux 32 bits, Blam n'est pourtant pas mauvais techniquement : la 3D, calculée en temps réel est fluide, rapide, et les seuls hics sont les effets de lumière, un peu légers, et la zone d'ombre qui vous entoure et qui empêche l'apparition du clipping. Le bât blesse vraiment au niveau de l'intérêt : on joue sans grande conviction, et si c'est agréable quelque temps, ça n'est pas assez convaincant pour faire jouer des nuits et des nuits. ■

La séquence d'intro assez longue vous expliquera de A à Z le scénario. Elle est en plus assez belle...



Cet Apéricube n'est autre qu'un code d'Irréalité. Vous passerez votre vie à le chercher.

Les ennemis ne sont pas des plus variés, même si cette araignée-là est belle, comme l'ensemble des ennemis, plutôt bien réalisés.

Les effets de lumière ne sont pas les plus spectaculaires rencontrés. Dommage, car le reste est plutôt bien fait.

EN RÉSUMÉ

BLAM ME LAISSE UN GOÛT D'INACHEVÉ, DE JEU AUQUEL IL MANQUE DE LA VARIÉTÉ. LE JEU PROPOSE BIEN DES MISSIONS, MAIS ON SE RETROUVE EN TRAIN DE CHERCHER DES CODES D'IRRÉALITÉ OU DE RÉALITÉ. CE N'EST PAS UN TITRE TRANSCENDANT : ON PEUT S'AMUSER UN TEMPS, MAIS L'INTÉRÊT N'EST PAS ASSEZ POUSSÉ POUR QU'ON S'Y ATTELLE DES JOURS DURANT.

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION, PC CD ROM ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 17 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ SAUVEGARDE : OUI ▸ PASSWORDS : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 14/20

84%

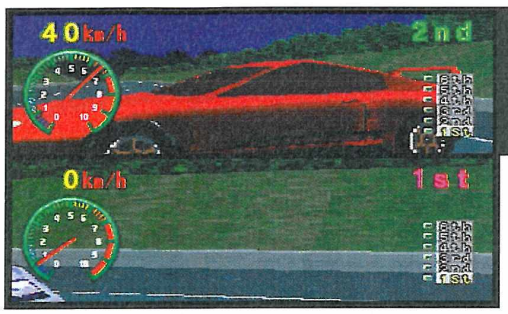
Highway 2000

Intitulé Wangan Dead Heat dans sa version japonaise, Highway 2000 est quelque peu différent de celle-ci, mais si peu, vraiment si peu, qu'il aura bien du mal à se métamorphoser en hit...

FRANCIS

SATURN EUROPÉENNE

Terminez au moins troisième de chaque course pour mater des femmes en maillots de bain.



Dans le mode deux joueurs une seule vue est disponible et vous n'êtes que deux sur les circuits.

DANS LA VERSION JAPONAISE,

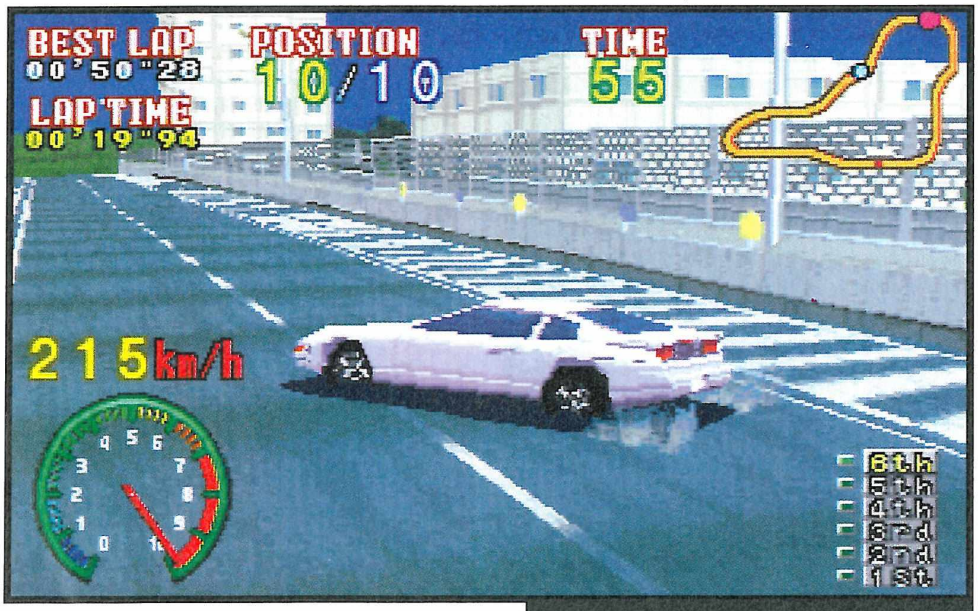
il était possible de choisir sa copilote nippone, qui avait ensuite l'amabilité de se montrer quelque peu déshabillée si l'on avait réussi une bonne course. Pour la version européenne, cette possibilité a été supprimée. On ne choisit plus sa copilote et l'on a simplement une photo de femme occidentale en maillot de bain, si l'on termine au moins troisième. Dans le cas contraire, on a droit à un paysage en lot de consolation ! Voilà les seules différences entre les deux versions du jeu...

LA CAROTTE

Etrangement, on enchaîne fébrilement les courses juste pour découvrir la photo suivante. Mais bon, ça va un temps. Les tofs ne sont même pas super classe et puis, l'on se rend vite compte de notre imbécillité. Highway 2000 est un tout petit jeu, avec quelques circuits plutôt classiques et des adversaires pas très fûtés, ce qui n'a rien de très excitant. Au programme, trois modes de jeu : la Compétition, dans laquelle vous devez doubler au moins 7 concurrents pour arriver troisième (sinon, pas de nana !), la course contre la montre, dans laquelle l'objectif est juste de faire les meilleurs temps et le défi à deux joueurs. Rien d'extraordinaire... Le mode Compétition ne se déroule que sur trois tours de piste, l'ambiance est peu convaincante à tout point de vue (musiques, bruits de moteur...), et on ne passe même pas ses vitesses. Question maniabilité, il n'y a pas vraiment de problème mais il faut juste dire que les voitures manquent de nervosité et que l'on n'en tire pas de sensations particulières. Tout ce dont on a à faire est de foncer et de faire des dérapages irréalistes dans tous les sens pour passer les virages serrés. Après tout, pourquoi pas ! La façon dont on dérape est rigolote ! Mais techniquement, l'ombre de Sega Rally est étouffante !!!. ■

L'inclinaison de la voiture dans les virages est sympathique. Trois vues sont disponibles au total.

Vous aurez au départ le choix entre trois voitures aux caractéristiques différentes. Tout laisse à penser que d'autres sont cachées.



Les dérapages sont très facilement contrôlables et permettent de passer les virages serrés sans perdre trop de vitesse.

EN RÉSUMÉ

TRÈS PEU INTÉRESSANT ET D'UNE RÉALISATION TECHNIQUE ASSEZ MODESTE, CE JEU TENTE DE NOUS AMADOUER AVEC DES IMAGES DE JEUNES FEMMES. C'EST BIEN NUL, SURTOUT QUE LES PHOTOS NE SONT MÊME PAS SUPER TOP !

GENRE : COURSES AUTOMOBILES ▸ ÉDITEUR : JVC ▸ AUTR
STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DI
CULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE CIRCUITS : 5 ▸ NOMBRE DE JOUEURS
ou 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 12/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 12/20

64%

3D Lemmings

SATURN EUROPÉENNE

GENRE : RÉFLEXION ▸ ÉDITEUR : PSYGNOSIS

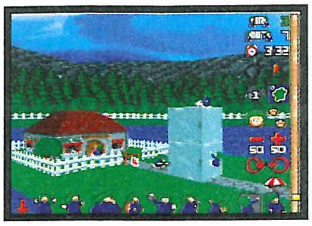
SON : 15/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

84%

LES LEMMINGS SONT DE RETOUR

et il va encore une fois falloir les sauver en leur disant : "grimpe là, creuse ici, construis un escalier...". quel boulot ! Neuf ordres au total, cent niveaux plus difficiles les uns que les autres et le tout en 3D, ce qui donne une dimension nouvelle au jeu. Cela s'accompagne aussi d'une maniabilité plus complexe puisqu'il faudra se déplacer dans les décors 3D pour étudier les parcours et se placer le mieux possible afin de donner les ordres. Reconfigurez les touches de la manette et tout ira mieux ! Les graphismes et l'animation sont corrects, mais sans étincelles et les musiques assez variées et sympathiques. L'intérêt du jeu est en tout cas toujours aussi prenant avec une réflexion de tous les instants. De plus, vous découvrirez deux nouveautés : la possibilité de dévier la route des Lemmings à 90 degrés et celle d'entrer dans la peau d'un Lemmings et de voir tout ce qu'il voit. Un très bon jeu d'action et de réflexion.. ■

FRANCIS

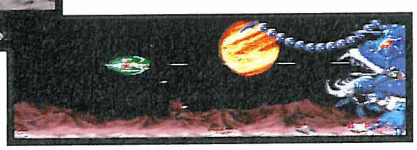


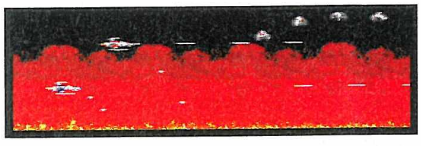
Darius 2

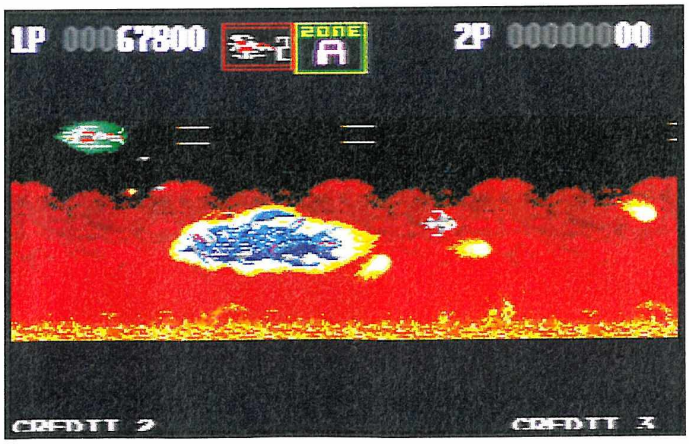
NE VOUS FAITES PAS D'ILLUSIONS :

Darius 2 ne va pas révolutionner le monde. Comme le premier, ce titre n'est autre qu'un shoot'em up en 2D à scrolling vertical, dans lequel vous affrontez des monstres venus des bas-fonds aquatiques. Seule originalité, et pas vraiment utile de surcroît : le joueur peut zoomer et dézoomer. Hormis cette possibilité, qui, exception faites de la manette, est une preuve matérielle que le jeu tourne sur une 32 bits, le reste du titre est dénué de toute qualité : les graphismes sont pauvres au possible (et gâchent même la lisibilité à certaines occasions), les bruitages sont d'une autre ère, et le jeu en lui-même ne présente absolument aucune originalité, voire même aucun intérêt. Sauf pour les acharnés, qui, en toute franchise, peuvent trouver mieux, et de loin.. ■

LAURENT







SATURN EUROPÉENNE

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : TAITO

SON : 10/20
GRAPHISME : 8/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 10/20

55%

télézAPPING

EXHUMED

Page 36 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : ACTION • ÉDITEUR : BMG • **NOTE : 93 %**

Sans aucun doute le meilleur Killer 3D Game ou encore Doom-Like sur Saturn. Beau, éblouissant même, intéressant, long, surprenant. Exhumed est à avoir absolument.

WORLDWIDE SOCCER'97

Page 48 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : SEGA • **NOTE : 92 %**

Sans aucun doute le jeu de foot le mieux animé des consoles 32 bits, Worldwide Soccer est plus axé simulation qu'arcade, mais il offre néanmoins un spectacle magnifique. Seul regret : sa lenteur relative.

DESTRUCTION DERBY

Page 50 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : COURSE/STOCK-CAR • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • **NOTE : 83 %**

Pareil à sa version Playstation, Destruction Derby est un jeu agréable, bien réalisé, mais souffre d'un cruel manque de sensations. À réserver aux amateurs de tôle froissée.

FIFA '97 GOLD EDITION

Page 67 • MEGADRIVE EUROPÉENNE • GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : EA SPORTS • **NOTE : 89 %**

Le duel ISS Deluxe et Fifa '97 va être intense. Fifa '97 est en effet l'un des meilleurs jeux de foot sur Megadrive et a été entièrement refait par rapport aux autres versions. Un très bon titre.

BREAKPOINT TENNIS

Page 68 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : OCEAN • **NOTE : 86 %**

Même si la concurrence n'est pas rude, voilà à ce jour le meilleur jeu de tennis sur Saturn. Il est réaliste, jouable, complet, mais ne brille pas par sa réalisation.

WORLD SERIES BASEBALL 2

Page 70 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : SEGA • **NOTE : 88 %**

Voilà une suite réussie, mais surtout pas novatrice. Pour être clair, ce jeu n'a aucune nouveauté à proposer, si ce n'est des stats. Mais il reste très sympa à jouer, y compris à deux.

FIGHTING VIPERS

Page 72 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : COMBAT ÉDITEUR : SEGA • **NOTE : 90 %**

Brillant ! Voilà comment se résume Fighting Vipers. Sa maniabilité est au poil, sait laisser sa place à l'instinct, et la réalisation est sublime. Si vous cherchez un jeu de baston sur console, n'allez pas plus loin.

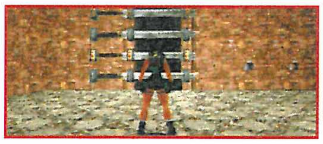
CRIME WAVE

Page 76 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : ACTION ÉDITEUR : EIDOS • **NOTE : 86 %**

Voilà un jeu qui, si l'on excepte la réalisation, peut procurer beaucoup de fun. Les courses de bagnoles sont assez sympas et le seul regret réside dans les saccades du scrolling.

TOMB RAIDER

Page 78 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : ACTION/AVENTURE • ÉDITEUR : EIDOS • **NOTE : 94 %**



Voilà un must du genre. Les mondes visités sont de toute beauté et vous réservent des surprises en masse. L'ambiance est magique, la jouabilité excellente et ce titre offre une durée de vie pas piquée des vers.

SONIC 3D

Page 84 • MEGADRIVE EUROPÉENNE • GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SEGA • **NOTE : 91 %**

On ne le présente plus ! Sonic est de retour dans une aventure en 3D isométrique de toute beauté ! toujours aussi maniable, le jeu est même plus intéressant, puisque vous devrez libérer les animaux pour poursuivre dans les niveaux. Un top pour la Megadrive.

KEIO 2

Page 86 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : JVC • **NOTE : 82 %**

Après des aventures gentillettes sur méga-CD, Keio revient dans un jeu plus axé sur le style plates-formes, tout en laissant une part de Shoot'Em Up. C'est gentil, mais pas indispensable.

LES SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE

Page 87 • MEGADRIVE EUROPÉENNE • GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : INFOGRAMES • **NOTE : 81 %**

Ceux qui ont apprécié le premier volet des petits êtres bleus aimeront cette suite. Le titre n'apporte aucune nouveauté particulière, mais reste tout de même agréable.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Page 88 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : COMBAT ÉDITEUR : CAPCOM • **NOTE : 88 %** POUR CEUX QUI ONT STREET FIGHTER ALPHA 1 - **95 %** POUR LES AUTRES

Voilà sans aucun doute le meilleur épisode de la saga Street Fighter Alpha. Ce titre vous proposera trois nouveaux personnages, mais aussi une animation et des décors perfectionnés. Excellent !

BLAM ! MACHINEHEAD

Page 91 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : EIDOS • **NOTE : 84 %**

Pas vraiment innovant, assez bien réalisé, ce titre n'est pas des plus convaincants. En fait, il manque d'intérêt et surtout de variété. À réserver aux inconditionnels.

HIGHWAY 2000

Page 92 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : COURSE • ÉDITEUR : JVC • **NOTE : 64 %**

Autant vous dire que ce jeu n'attirera qu'une frange limitée de joueurs. Sous prétexte de courses automobiles, on vous montre des nanas légèrement vêtues, et c'est pourri.

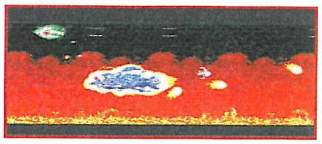
3D LEMMINGS

Page 93 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : RÉFLEXION ÉDITEUR : PSYGNOSIS • **NOTE : 84%**

Même en 3D, les Lemmings savent conquérir un public. Malheureusement, le passage à la 3D n'est pas le plus réussi du monde, et les seuls les fans des petits êtres verts et bleus apprécieront.

DARIUS 2

Page 93 • SATURN EUROPÉENNE • GENRE : SHOOT'EM UP ÉDITEUR : TAITO • **NOTE : 55 %**



Autant vous dire que si le jeu avait tourné sur un Amstrad, il n'aurait pas été moins beau. C'est limite scandale, et seuls les gros nostalgiques s'arracheront ce titre banal et mal (ou pas ?) réalisé.

CRASH BANDICOOT

Page 56 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SONY • **NOTE : 5/5**

C'est le pied. Voilà le premier vrai jeu de plates-formes sur la bécane de Sony, et on peut dire que le résultat est convaincant. Beau, riche d'idées, il est irrésistible.

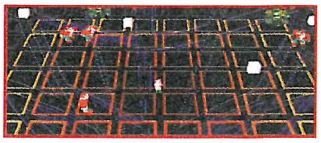
LOMAX

Page 58 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • **NOTE : 3/5**

Les Lemmings de Psygnosis reviennent cette fois dans un jeu de plates-formes très beau, mais dont les principales idées viennent des concurrents : Bug, Rayman, DKC... C'est pas un jeu, c'est une compil'. Très plaisant quand même.

ROBOTRON X

Page 59 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : JEU DE TIR • ÉDITEUR : WILLIAMS • **NOTE : 1/5**



Sorti des placards poussiéreux de Williams, Robotron X est soûlant au possible, il fait mal au yeux, et on s'ennuie tout de suite. C'est clair ?

Pas grand-chose à jeter ce mois-ci... mais on ne sait jamais. Peut-être cherchez-vous un jeu pour Noël... Alors pour tout savoir en un clin d'œil, jetez-vous sur notre télé zapping. Top credibility.

SUPERSONIC RACERS

Page 60 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : COURSE
ÉDITEUR : MINDSCAPE • **NOTE : 3/5**

Les développeurs de Micro Machines 2 se sont exilés chez Mindscape pour sortir un jeu du plus pur style Micro Machines. Tout l'intérêt réside bien sûr dans le mode Multi-joueurs, même s'il n'est pas toujours pratique.

PROJECT OVERKILL

Page 61 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : KONAMI • **NOTE : 3/5**

Si vous avez aimé Loaded, Project Overkill vous séduira. Sympathique, et surtout excellent comme remède contre l'énervement, ce titre est idéal pour se défouler les neurones.

FIRO & KLAWD

Page 62 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : BMG • **NOTE : 3/5**

Derrière ses airs de jeu facile, ce titre est un véritable film interactif, du genre "48 heures", qui vous entraînera dans des niveaux gigantesques et nombreux, afin de tirer sur tout ce qui bouge. C'est bien fait et drôle.

X-COM

Page 63 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : STRATÉGIE • ÉDITEUR : MICROPROSE • **NOTE : 3/5**

Voilà un jeu typiquement PC. Dans sa catégorie, ce titre se place bien, et il pourra vous intéresser si vous surmontez la laideur des graphismes et surtout sa complexité.

PITBALL

Page 63 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : SIMULATION SPORTIVE FUTURISTE • ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE • **NOTE : 3/5**

Digne descendant de Speedball sur Megadrive, ce titre vous éblouira par sa réalisation, mais risque de lasser certains d'entre vous. Cette espèce de NBA Jam teintée de hand-ball est à essayer.

STAR GLADIATOR

Page 64 • PLAYSTATION EUROPÉENNE • GENRE : COMBAT • ÉDITEUR : CAPCOM • **NOTE : 5/5**

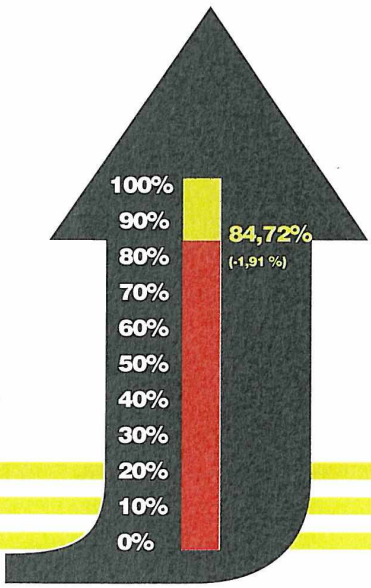
Première tentative de Capcom en matière de jeu de combat en 3D. Star Gladiator est une réussite. S'il n'innove pas à outrance, la qualité de ses graphismes, son animation et sa maniabilité séduiront tous les bastonneurs.

• La bonne surprise du mois 93 %

Exhumed, sur Saturn européenne, 93 % (Tomb Raider n'étant pas une surprise).

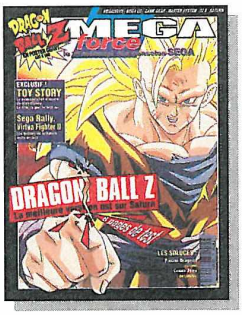
• La plus belle gamelle du mois 55 %

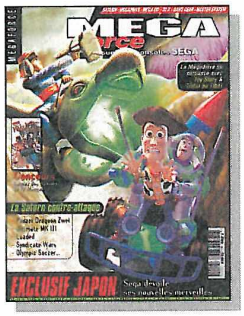
Darius 2, sur Saturn européenne : 55 %

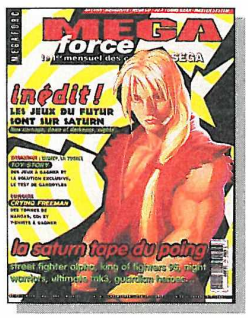


la moyenne du mois

Complétez votre collection !

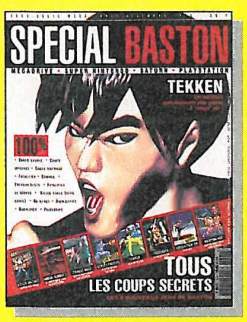






LES HORS-SÉRIES

H 1



H 2

H 3

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (les N°1 et 2 sont épuisés)
(Les N° 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

Au prix de 40F l'unité (France-Port compris)
Au prix de 50F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Age**.....

J'ai une ☐ **Saturn** ☐ **Megadrive** ☐ **Master System** ☐ **Mega CD** ☐ **Game Gea**

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐

Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

En direct de l'Arcade

L'ÉVÉNEMENT DES PROCHAINS MOIS SERA SANS AUCUN DOUTE SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, DIGNE SUCCESSEUR DE SEGA RALLY. CÔTÉ BASTON, CAPCOM A RÉUNI DEUX DE SES PLUS GROS HITS, DONT VOUS POURREZ DÉCOUVRIR ICI LES PREMIERES PHOTOS. ÇA VA COGNER DANS LES SALLES...

LAURENT

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

ÉDITEUR SEGA

Serais-je l'objet de mes sens abusés, ou ce titre ressemble fort à une suite de Sega Rally ? Quoi qu'il en soit, il nous semble prometteur et nous avons pris le parti de vous le montrer. Les bagnoles que vous piloterez font partie de la catégorie super-tourisme. À ce titre, vous piloterez donc une Opel Calibra V6, une Mercedes Benz Class C, une Alfa Romeo 155 TI ou encore une Toyota Supra GT. Prévu sur des circuits fermés, ce titre a tout d'un hit : les courses s'annoncent endiablées et il faudra apprendre à serrer les concurrents et à "lécher" leur pare-chocs pour passer. Bref, les fins pilotes vont se compter... De plus, la borne d'arcade permettra jusqu'à huit concurrents de s'affronter en Link, un peu comme Daytona USA en son temps. Doté d'un paquet vertigineux de licences, comme Michelin ou Mobil par exemple, ce titre vous mettra véritablement dans l'ambiance d'une compétition automobile. À surveiller de près.

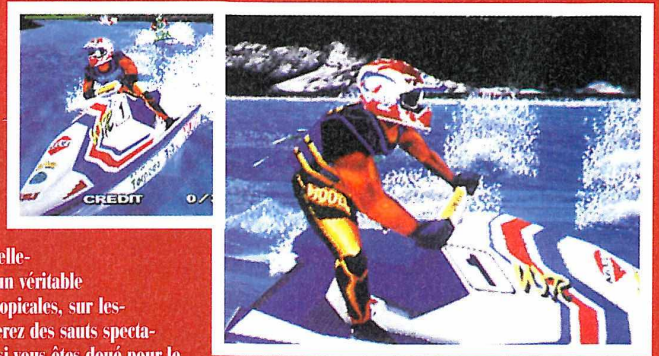
SEGA CG SKI

ÉDITEUR SEGA

Il est des disciplines, comme le ski, qui ont le vent en poupe dans les salles d'arcade. Répondant à cette logique, et accessoirement à Namco avec Alpine Racer, Sega a présenté sa propre simulation. Si dans la forme, la borne est proche de sa concurrente (deux bâtons de ski, plus deux cale-pieds figurant les skis), la réalisation est bien meilleure. Vous pourrez choisir entre deux modes de jeu : Descente et Slalom. Dans le premier mode, vous pourrez atteindre des pointes de 140 km/h, avec un rendu graphique et une animation qui laissent loin derrière son concurrent. Bref, c'est un futur hit que je vous invite à découvrir dès son arrivée en France.

WAVE RUNNER

ÉDITEUR SEGA



Après la mode du ski, voilà la mode du jet ski. Wave Runner, la future production de Sega, devrait prendre le large sur ses concurrents. La borne elle-même est déjà spectaculaire, puisqu'elle reprend trait pour trait et vis pour vis un véritable scooter des mers. Une fois sur la machine, le jeu vous emmènera du côté des mers tropicales, sur lesquelles vous vous livrerez à des courses effrénées. Comme toujours avec ces engins, vous ferez des sauts spectaculaires, vous surferez sur le sommet des vagues et vous prendrez un bon paquet de bains. Et si vous êtes doué pour le pilotage, les petits gars de Sega ont prévu des tremplins, qui vous obligeront à vous mouiller un peu. Côté réalisation, on peut s'attendre à un petit bijou : finesse, fluidité, rapidité... bref, c'est tout simplement beau.

X-MEN vs STREET FIGHTER

ÉDITEUR CAPCOM

D'habitude, ce genre de jeu peut se révéler décevant, mais là, je crois qu'il n'en sera rien. En effet, les deux univers confrontés des X-Men et de Street Fighter devraient valoir le détour, avec dix-sept combattants prêts à s'affronter dans des combats explosifs. Tous les super-coups tonitruants seront là, avec bien sûr autant de possibilités de contres. Mais là où ça devient fabuleux, c'est avec le mode 2 contre 2. Car pendant le combat, une fois votre équipe formée, vous aurez la possibilité de mener des attaques combinées, qui seront en toute logique deux fois plus puissantes et dévastatrices. Mieux encore : si votre coéquipier est en danger, vous aurez la possibilité d'exécuter une Rescue Attack, ce qui le sortira d'un mauvais pas. C'est plus de la baston, c'est du catch ! Réalisé, comme à son habitude, en 2D, ce titre devrait briller par sa finesse graphique, sa rapidité et sa jouabilité. Un grand jeu s'annonce à nous...

rect de l'Arcade

LES SERVICES CONSOMMATEURS

SEGA

- Des centaines d'astuces et les solutions complètes de tous tes jeux !
- Des infos exclusives sur l'actualité SEGA !
- Des réponses personnalisées à toutes tes questions !
- Des conseillers SEGA en direct !
- Plein de concours pour gagner

ALORS
RETROUVE-NOUS VITE
SUR LE MINITEL
3615 SEGA
1,29 F la minute

ET

SUR LA LIGNE SEGA
08.36.68.01.10

COMMENT ÇA MARCHE :
Les fonctions des touches de votre téléphone :

7	*	0	#	9
SOMMAIRE PRINCIPAL	RETOUR	VALIDATION	SUITE	RÉPÉTITION

2,23 F la minute

STORY OF THOR 2

SATURN

Bien que le principe du jeu soit identique à celui de la version Megadrive, l'adaptation sur Saturn n'est pas une simple conversion, c'est bien à une nouvelle histoire, donc à un nouveau jeu que l'on vous convie : Léon (ex-Ali sur la version Megadrive) vit à Oasis, il est élevé par Ordan, son père adoptif. Ordan lui raconte les histoires du passé sur Reharl et Agito, à une époque où tout le pays était en proie à une lutte entre le bien et le mal. Les anciens bracelets d'or et d'argent représentent la connaissance et la volonté. Le bracelet d'or est au service des forces du bien, celui d'argent au service des forces du mal. Pendant des années, Reharl et Agito se sont battus pour la domination d'Oasis.
Depuis quelque temps, Ordan sent l'ombre du mal planer sur Oasis : en effet il vient de retrouver le bracelet d'or utilisé par Reharl pour vaincre Agito. Si le bracelet d'or est réapparu, cela veut dire que quelqu'un possede le bracelet d'argent.
Une nouvelle lutte entre le bien et le mal est sur le point de se livrer et Léon en sera le principal acteur. À vous de le diriger dans mille lieux remplis de dangers et d'aventures.

MK et ROMULUS

Le Village Fortifié

Vous allez commencer votre périple dans la demeure d'Ordan. En sortant de chez lui, parlez à tous les villageois et frappez les buissons ainsi que les tonneaux afin de récupérer de la nourriture.

Le Temple de Dytto (Water Shrine)

Pour le moment, la double porte du bas n'est pas accessible. Actionnez le levier pour ouvrir la porte en haut à gauche de la pièce. Dans la salle suivante, poussez le gros rocher vers la corniche pour y monter. Mettez-vous sur la plate-forme dorée et actionnez le levier pour aller au coffre. Descendez ensuite à l'étage inférieur. Pour grimper sur les plots de pierre en hauteur, montez sur la tête d'un ennemi et récupérez l'arc dans le coffre rouge ou faites le tour par l'eau dans la partie inférieure de la pièce. En bas, prenez votre élan, sautez sur la corniche où se trouve le levier et utilisez la plate-forme dorée pour trouver l'autre levier caché sous le buisson : il ouvre la porte du bas. Dans cette salle, pour ouvrir la porte, utilisez l'arc et tirez entre les deux flammes pour déclencher le levier. Dans cette salle, parlez à la statue, elle vous donnera le pouvoir du bracelet. Pour ouvrir la porte, envoyez une boule d'énergie sur la statue, puis parlez-lui. Sauvegardez, car dans la pièce contiguë, le Boss vous attend.

Le Boss : UNDINE

Il n'est pas très difficile, utilisez plutôt l'arc, ainsi vous pourrez rester à distance ; évitez ses boules et sautez au-dessus de la vague.

Il ne vous reste plus qu'à récupérer DYTTO, la fée de l'eau, dans la salle suivante (si vous souhaitez pouvoir combattre les boss autant de fois que vous le désirez, dans les salles où vous récupérez chacun des esprits, éteignez à chaque fois les deux candélabres).

De nouveau dans la salle de la statue, en tirant en l'air avec l'arc, visez le buisson du bas de la corniche de droite. Après avoir déclenché l'interrupteur, montez avec la plate-forme et récupérez le *1er parchemin jaune de l'arc*. Équipé de l'arc, mettez-vous sur la boule de force magnétique jaune, elle vous donnera le pouvoir de l'arc. À présent, en vous accroupissant, congelez le petit geyser d'eau en haut du côté gauche et montez sur la corniche. Envoyez une flèche sur les plots métalliques et récupérez le *2e parchemin jaune*. Utilisez le pouvoir de Dytto pour détruire les geysers de feu et ressortez du temple.

Retour au Village

Revenez parler à Ordan. Un tremblement de terre va avoir lieu. Vous pouvez maintenant retourner dans le temple, la double porte va s'ouvrir lorsque vous parlerez au personnage qui se tient à côté. À présent, vous pouvez sortir à l'extérieur du village.

Les Alentours du Village Fortifié

Pour accéder à la plupart des monticules, servez-vous des Mouses comme marchepieds. Idem pour certaines parties des douves : pour passer par-dessus les balustrades, montez également sur des Mouses. Allez récupérer le *1er joyau bleu (Gem of Water)* dans un coffre dans l'eau, complètement à droite près des deux geysers.

MODE 2 JOUEURS

En cours de jeu, appuyez sur Z pour faire apparaître le choix des armes. Maintenant, appuyez simultanément sur L + X. Vous venez de créer un clone de vous-même, avec les mêmes armes. Branchez une deuxième manette pour le diriger (ce qui n'est pas faisable avec la manette 1). Le mode 2 joueurs est assez restreint car le 2e joueur ne peut pas utiliser de magie et suit invariablement le joueur à chaque changement d'écran. Par contre, il peut servir d'escalier au 1er joueur.

Le Temple d'Efreet (Fire Shrine)

Ce temple se situe au nord-est lorsque vous sortez du village fortifié de départ. Dans la première grande salle, il y a deux manières d'atteindre les corniches où se trouve un coffre. Utilisez les araignées pour grimper ou repérez les emplacements et tombez par les falaises du monde extérieur. Un des coffres contient la *canne bleue (Blue Rod)* qui permet de briser les troncs d'arbres morts marrons (pour ce faire, menez une attaque en faisant Avant-Arrière-Avant avec la manette). Dans l'autre coffre, récupérez le *2e joyau bleu*. La porte près du coffre de la canne sera accessible beaucoup plus tard dans le jeu. Pour ouvrir la porte de droite, il faut que vous marchiez sur la dalle sur la corniche d'à côté. Après avoir détruit les squelettes, la porte s'ouvrira. Allez vers le bas à l'aide de la plate-forme dorée. Derrière les geysers de feu se trouve une clef. Allez à gauche et accroupissez-vous afin d'invoquer Dytto sur la flaque d'eau. Détruisez les trois gros troncs pour faire tomber le boulet. Utilisez-le pour monter sur la corniche. Allez ensuite vers le haut. Brisez le tronc à côté, il contient la clef de la porte du Boss. Dirigez-vous maintenant vers la droite. À l'aide de Dytto, éteignez la flamme du candélabre pour ouvrir la porte. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à la porte du Boss.

Le Boss OgreTank

Détruisez les Fireballs et, pour vaincre OgreTank, utilisez l'arc ou l'épée. Vers la fin du combat (lorsqu'il fume), recourez à l'arc car les flèches le font reculer. Vous pouvez aussi essayer de le coincer sur le geyser si vous l'avez préalablement gelé.

Il ne vous reste plus qu'à récupérer EFREET, le génie du feu, dans la salle suivante. Utilisez ses pouvoirs pour détruire les geysers d'eau et ressortez du temple. Avec ses flammes, vous pouvez à présent détruire également les troncs gris.

Le Temple Végétal de Bawu (Forest of Earth)

Après être retourné au village (vous ne pouvez pas soigner la jeune fille brune pour l'instant), rendez-vous dans la forêt au nord-ouest du village.Allez vers la gauche puis descendez en longeant le cours d'eau. À l'emplacement de la ruche, invoquez Efreet sur un candélabre et laissez-vous tombez dans le trou à droite. Ne vous souciez pas de cette salle pleine de zombies et remontez tout de suite par les escaliers. Une fois en haut, marchez tout droit vers le bas. Ne sautez pas à gauche lorsque vous changez d'écran et allez vers la droite pour récupérer le *1er joyau rouge*. À présent, rebroussez chemin et cette fois, sautez là où est le tonneau. Continuez complètement vers le bas. Dans cet endroit, il y a un trou entouré de troncs, laissez-vous tomber (conservez Efreet). Dans la salle, prenez la *clef* qui est vers la gauche, allumez le candélabre à l'aide d'Efreet et ouvrez la porte. Là où il y a des zombies, allumez le candélabre, la double porte va s'ouvrir. Suivez le chemin (souvenez-vous pour plus tard dans le jeu qu'il y a une petite pierre au sol à casser), utilisez la plante-ressort et passez de l'autre côté. Vous êtes maintenant sur l'autre rive (conservez Efreet, il détruit les zombies d'un seul coup de poing). Suivez le chemin et laissez-vous tomber dans le trou. Tuez toutes les araignées pour obtenir une *clef*. Dans la pièce suivante, vous trouverez une *clef* sous une plante aquatique. Ouvrez la porte du bas, vous obtiendrez le *1er parchemin bleu de la canne*. Sous une autre plante, il y a une boule de force magnétique, équipez-vous de la canne et allez dessus. Avec le pouvoir, frappez les petites plantes à trois feuilles, elles se transformeront en ressorts. Utilisez celle du haut, vous obtiendrez le *2e parchemin bleu*. Ne prenez pas la porte en haut à droite qui vous ramènerait au tout début du parcours. Utilisez les deux plantes-ressorts du bas et prenez l'escalier. Dans cet endroit, allumez le candélabre et prenez le chemin en bas à droite (l'îlot du milieu sera accessible beaucoup plus tard dans le jeu). Là, passez juste à gauche des marches sur le petit passage pour retourner sur la corniche dans le décor précédent.

Faites tomber la pierre pour avoir une *clef*. Revenez et touchez la pile de plates-formes, elles formeront un ponton vers la rive de départ. Maintenant, sautez dans le trou à gauche du ponton. Suivez le chemin jusqu'à la porte. Prenez la passerelle puis descendez l'escalier. Dans une salle suivante, le gros coffre rouge n'est pas accessible pour l'instant. Dégelez un geyser de glace afin de pouvoir invoquer Dytto. Détruisez les geysers de feu pour faire apparaître une boule de force magnétique bleue. Allez dans le bas de la salle pour utiliser le ressort de la plante, puis montez. À cet endroit, sur une corniche, il y a un squelette ; frappez-le avec la canne et le pouvoir magnétique, une plate-forme va apparaître. Récupérez le *3e joyau bleu*, dirigez-vous vers le haut en prenant les marches et, en restant bien sur la droite, suivez le petit chemin et allez vers la droite. Au bout, invoquez Efreet sur la flamme et sautez dans le trou. Allumez le candélabre puis allez vers la gauche. Sous le buisson du haut, un coffre contient l'ingrédient qui vous fait grandir, prenez-le puis allez tout de suite vers la gauche afin de sauter avec élan vers le bas pour récupérer *l'épée de Level 1* dans le gros coffre rouge. À présent, reprenez la plante-ressort un peu plus bas et remontez. Dans cet endroit plein de zombies où vous êtes déjà passé, montez en empruntant cette fois les marches de gauche. Vous êtes sur la corniche du décor de l'îlot. Allez vers le haut et déclenchez l'interrupteur pour faire apparaître la plate-forme. Un peu plus haut sur la corniche, il y a un coffre vivant, détruisez-le, il vous donnera un élixir. Toujours sur cette corniche, allez vers la droite, puis dirigez-vous vers le bas. Laissez-vous tomber dans le trou. À droite dans cette salle, vous trouverez une *clef* et le *3e parchemin bleu*. Maintenant, retournez sur la corniche où se trouve le Puppet. Allez à gauche, prenez les marches qui descendent vers la gauche, suivez le chemin aux zombies et tombez dans le trou. Récupérez la *clef*. Retournez maintenant sur la corniche d'où vous avez sauté pour atteindre le coffre de l'épée. Suivez le chemin et prenez la porte. Vous voici face à la porte du Boss.

Le Boss Berbulb

Pour le vaincre, prenez Efreet et pendant que vous donnez des coups d'épée dans le centre de la plante, faites faire la magie de l'éclatement à Efreet. Il ne vous reste plus qu'à récupérer BAWU, l'esprit végétal, dans la salle suivante.

Pour invoquer Bawu, tirez sur les arbres, les buissons ou sur les ressorts de petites plantes. En repartant, passez par l'endroit juste en dessous de la Puppet où il y a des zombies, vous parlerez avec DeadKill, la créature à six bras.

Le Village Fortifié

Accompagné de Dytto, allez de nouveau rendre visite à Myra, la jeune fille brune alitée dans la maison en bas à droite. Utilisez le pouvoir de régénération et Myra vous parlera. Allez maintenant voir Ordan puis revenez parler à Myra, elle vous donnera le *cube de cristal rouge*.
Dans votre aventure, vous devez en récupérer deux autres. À la fin du jeu, lorsque vous les aurez réunis, l'accès à la dernière partie du temple d'Agito vous sera possible. Vous pouvez utiliser Bawu près des petites failles noires sur le sol, elle mangera le sol et des éléments importants en sortiront souvent. Avec Bawu, allez sur le toit de la maison en haut à droite. Poussez un villageois jusqu'à la murette, puis de la murette, sautez sur sa tête pour accéder au toit et récupérer le *4e parchemin bleu*.

STORY OF THOR 2 — SATURN

LES ALENTOURS DU VILLAGE FORTIFIÉ

Allez donc à la petite faille un peu en contrebas du pont-levis du village fortifié. Dès que vous serez devenu minuscule, entrez dans la grotte contiguë des Mouses. Après le combat, vous obtiendrez le *5e parchemin bleu*. Il y a une autre fissure un peu à droite, juste à côté, et une seconde dans l'eau en haut du côté gauche du pont-levis qui laisse apparaître un geyser de vapeur (inutilisable pour le moment).

Une autre faille se trouve sur un petit bout de corniche complètement à droite, touchant le mur d'enceinte extérieur nord du village fortifié. Vous l'atteindrez en passant près de la sauvegarde, à gauche. Vous aurez le *6e parchemin bleu*. Dans un coffre au sommet d'un grand tronc sur une corniche près de la murette à grilles, récupérez le *2e joyau rouge*.

LE TEMPLE DE BRASS (SHRINE OF SOUND)

Vous devez maintenant vous rendre au temple où l'entrée est obstruée par le gros boulet. Placez-vous devant le boulet avec Bawu afin qu'il le gobe comme un œuf. Après avoir vaincu Giant, sautez dans le trou. Dans la salle, les trois dalles dissimulées sous les buissons ouvrent la porte du bas. Avant de la prendre, allez à droite (la porte du bas est fermée à clef), puis encore à droite par le passage. Vous êtes dans le corridor du temple d'Efreet, récupérez le *3e parchemin jaune*. Prenez Efreet avec vous et revenez maintenant prendre la porte des trois dalles. En haut de la salle suivante, utilisez les plates-formes pour aller du côté droit. Détruisez les totems pour ouvrir les coffres et prendre la clef. Retournez maintenant à la porte fermée du début, en bas des escaliers. Dans la salle, faites apparaître la boule de force magnétique sous un buisson. Dans la salle aux quatre totems, à droite, il y a une porte fermée et un interrupteur (mémorisez sa position). Allez à gauche récupérer la clef, en montant sur un ennemi pour grimper sur la corniche. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte du bas. Allez vers la droite allumer le candélabre, puis revenez vers la gauche pour allumer les deux candélabres afin d'ouvrir la porte. Dans la salle, frappez les interrupteurs pour qu'ils soient tous deux dans la position inverse de celui qui se trouve près de la porte fermée. Vous entendrez un son. Détruisez tous les ennemis de feu pour que la porte s'ouvre de nouveau. Retournez dans la pièce de la boule de force magnétique et allez à droite. Dans la salle des quatre totems, la porte est maintenant ouverte. Suivez le couloir, faites apparaître la boule à piques sous le buisson et, en la dirigeant à coups d'épée, faites-lui détruire les grands plots de pierre.
Allez vers le haut, vous obtiendrez la *canne bleue du niveau 2*. Utilisez-la pour vaincre le coffre rouge. Ressortez de la pièce, allez tout droit vers le bas et descendez par un escalier pas très visible. Dans cette pièce, invoquez Bawu et utilisez-la sur les trois failles, des geysers d'eau apparaissent et la porte du bas s'ouvre. Pour passer ce genre de porte, lancez une bombe vers l'interrupteur et courez vous placer contre la porte, l'interrupteur sera actionné par l'explosion. Avant de prendre cette porte, allez dans la grande salle du bas avec Bawu. Vers la droite, il y a un boulet près des lanceurs de bombes, faites gober le boulet par Bawu pour avoir un élixir. Revenez maintenant au départ pour ouvrir la porte avec Dytto. Il va vous falloir des nerfs solides car vous allez être maintenant confronté à un sérieux exercice de style ! Libérez les boules à piques (dirigez-les avec la canne, elles seront plus contrôlables) et faites-leur détruire impérativement les deux plots sur la corniche, vous allez récupérer une *clef* et le *4e joyau bleu* (surtout, conservez Dytto avec vous afin de pouvoir vous régénérer). Faites passer une boule à piques par la porte à l'interrupteur pour atteindre les deux coffres. Récupérez le *1er joyau vert*. Faites descendre la boule à piques dans la salle avec les lanceurs de bombes afin qu'elle détruise le plot de pierre du petit cul-de-sac et récupérez le *7e parchemin bleu*. Dans la grande salle du bas se trouve un passage derrière une plante et à droite une porte fermée à clef (ne la prenez pas tout de suite). Prenez le passage derrière la plante, allez vers la droite en poussant le boulet et faites-le tomber. Descendez pour actionner la dalle et récupérer le *4e parchemin jaune* en remontant à l'aide du boulet. Pour ouvrir la porte qui donne accès au gros coffre rouge, il faut enfoncer dans le sol les trois petites pierres de la salle.
Pour y parvenir, faites tomber la grosse pierre sur celle qui est juste à côté de la plante-ressort sous la sauvegarde et faites tomber les boulets sur les deux en contrebas de deux corniches. Dans le coffre, vous obtiendrez *le pouvoir des bombes*. Maintenant, allez ouvrir la porte de droite fermée à clef et dans le couloir, à l'aide de Bawu, gobez le boulet (conservez Bawu). Allumez le Switch électrique près de la porte avec l'interrupteur.

Pour le switch électrique du bas, coupez le buisson et une petite dalle fera apparaître un robot qui l'allumera. Sous l'autre buisson, la petite dalle fait apparaître un robot qui sert de marche. Faites gober le boulet par Bawu, une dalle apparaît à côté d'une porte fermée. Revenez dans la salle et faites gober le boulet sur la dalle (les deux dalles ne sont pas utilisables pour le moment). Montez l'escalier et récupérez le *1er parchemin rouge de l'épée*. Plus haut, la boule de force magnétique orange renforce le pouvoir de l'épée pour casser les troncs. Continuez votre chemin pour récupérer les *2e et 3e parchemins rouges*. Au bout du couloir, faites gober le boulet par Bawu et cette troisième dalle ouvrira la porte fermée. Dans cette salle, les boules bleues allumeront le Switch électrique. Maintenant, la porte proche du premier Switch électrique est ouverte. Dans la pièce suivante, prenez l'escalier afin de faire tomber le boulet et ainsi monter sur la corniche. Pour vaincre tranquillement tous les ennemis, marchez sur la dalle orange. Sur la gauche, la boule bleue sous le buisson se chargera de déplacer le MoveRobo pour détruire la Robotbox et ainsi gagner le *5e parchemin jaune*. Il va de nouveau falloir jouer avec l'interrupteur pour ouvrir la porte qui est au-dessus.
Allez dans la salle de gauche récupérer une *clef*, puis montez. Dans la salle des troncs et des buissons, pour que s'ouvre la porte, il faut que vous les détruisiez tous avant que la troisième petite sonnerie retentisse. Récupérez également le *4e parchemin rouge* et la *clef* sous le buisson. Prenez maintenant la porte du bas. Pour ouvrir la porte du Boss, voici comment procéder avec les trois interrupteurs : frappez celui de droite, puis celui du milieu. Frappez celui de gauche puis celui du milieu. Frappez enfin celui de droite et la porte va s'ouvrir.

LE BOSS TIMTIM

Afin de le vaincre, prenez Dytto pour vous régénérer et munissez-vous de l'épée. Frappez les créatures de sable pour qu'apparaisse TimTim (la petite bestiole noire) puis frappez-la. Répétez cette technique jusqu'à la fin. Courez pour éviter la grande tornade.

Il ne vous reste plus qu'à récupérer BRASS, le dragon des sons, dans la salle suivante.

Pour invoquer Brass, utilisez les Puppets ou les interrupteurs métalliques. Avec ses deux premiers pouvoirs, Brass peut détruire les cristaux argentés. Prenez le passage de gauche afin de récupérer le *8e parchemin bleu*. Détruisez le grand cristal doré avec le plus puissant pouvoir de Brass, prenez maintenant le téléporteur, ouvrez la double porte puis montez. Suivez le parcours et prenez l'escalier. Une fois devant la statue, envoyez-lui une boule d'énergie puis parlez-lui. À présent, retournez au temple de Dytto ; dans l'une des dernières salles, il y a un cristal à casser pour récupérer le *2e joyau vert*.

LE TEMPLE DE SHADE (SHRINE OF DARKNESS)

Retournez dans le temple de Bawu, à l'endroit où se trouve un grand cristal doré. Ouvrez le passage dans la salle, détruisez les cristaux pour récupérer le *1er joyau jaune*. Ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur, allez vers la droite et montez sur la corniche à l'aide des plots métalliques (la boule de couleur changeante permet, en étant accroupi, d'invoquer un de vos esprits selon la couleur). Dans la salle suivante, détruisez les cristaux

pour récupérer la *clef* et faire apparaître la boule de force magnétique verte. Revenez en arrière, ouvrez la porte et récupérez la *clef* dans le coffre. Sur la corniche à côté de l'interrupteur, faites un saut avec élan pour atteindre celle d'en face. Récupérez la *clef* dans le coffre. Dans l'écran du dessus, faites tomber le rocher sur la petite pierre, maintenant la plate-forme dorée est mobile. Allez sur la droite récupérer le *5e joyau bleu*. Revenez en arrière et allez ouvrir la porte de droite. Dans cette salle, faites tomber le rocher sur la petite pierre, la deuxième plate-forme dorée sera mobile. Allez en haut de la pièce récupérer une *clef* et prenez le 1er *parchemin vert de l'épée*.

Maintenant, avec l'épée, si vous allez sur une boule de force magnétique verte, vous aurez le pouvoir de détruire les plots de pierre. Pour l'instant, ne prenez pas les escaliers qui descendent, utilisez les deux plates-formes mobiles et allez vers la droite. Détruisez les plots pour passer puis suivez le chemin. Passez la porte fermée à clef et après la salle des boules bleues, détruisez le totem pour récupérer une *clef* ainsi que le *2e parchemin vert*. Revenez maintenant prendre l'escalier près de la boule de force magnétique verte. Récupérez dans les coffres sur des plots le *3e parchemin vert* et le *3e joyau vert*. Prenez ensuite le passage en bas à droite et tuez les squelettes pour que s'ouvre la porte. Dans cette salle, en bas à gauche, récupérez le *2e joyau jaune*. En frappant l'interrupteur qui actionne une plate-forme, placez-la de manière à accéder à la corniche du bas de la pièce et allez à gauche récupérer la *clef*. À présent, placez la plate-forme de façon à atteindre la corniche des lanceurs de bombes. Récupérez le *couteau de Level 2* ainsi qu'une *clef*. Allez ensuite ouvrir la deuxième porte fermée à clef en haut à droite. Après avoir vaincu Gabbler, vous obtiendrez une clef ainsi que le *3e joyau rouge*. Maintenant, prenez un passage en haut de la salle. Dans cette nouvelle pièce, poussez le boulet du bas tout en haut jusqu'à la corniche de la sauvegarde pour pouvoir y accéder. Poussez le boulet sur la dalle pour faire monter les plots de fer, puis amenez un boulet près d'eux, vous pourrez ainsi accéder à la porte. Après avoir vaincu GhostArm, une boule de force magnétique verte apparaît. Détruisez les plots de pierre et prenez le chemin à droite de la boule de force magnétique. À cet endroit, vous allez tomber dans une salle où il y a de l'eau et des plates-formes dorées. Frappez les interrupteurs de manière à activer les plates-formes mobiles. Dans le coffre sur la corniche en haut à gauche, récupérez le *9e parchemin bleu*. Ouvrez la porte de droite et prenez les escaliers. Invoquez Efreet sur la flamme, puis coupez-la avec l'interrupteur pour passer. Allumez les deux candélabres pour activer les plates-formes. Prenez celle de gauche pour allumer le troisième candélabre sur une corniche, puis celle du haut pour récupérer le *4e joyau vert* dans le coffre. Retournez dans la salle où vous avez allumé les trois candélabres. Près du troisième, sur la corniche complètement à gauche, sautez dans le trou. Ensuite, descendez sous l'interrupteur. Utilisez Bawu sur la petite faille noire au-dessus de la sauvegarde pour faire apparaître une boule de force magnétique verte. Avec le pouvoir, frappez la petite pierre près de la porte pour qu'elle s'ouvre puis frappez l'autre petite pierre pour actionner la plate-forme et prendre la *clef*. À présent, à l'aide de la deuxième plate-forme mobile, allez à droite. Invoquez Efreet, équipez-vous de la canne pour transformer la plante-ressort du bas. Poursuivez le chemin vers la droite. Dans la salle des troncs, lorsqu'ils auront tous explosé, allez dégeler le geyser pour invoquer Dytto afin de battre facilement Fire. La porte du bas va s'ouvrir. Pour l'instant, allez dans la salle de droite vaincre ShioShio qui apparaîtra après que vous ayez frappé le buisson. Vous allez récupérer le *4e parchemin vert*. Pour ouvrir la porte du coffre rouge, revenez sur vos pas, dans le couloir aux zombies ; déclenchez de nouveau la plante-ressort, puis reprenez le pouvoir de l'épée. Frappez la petite pierre près de la porte, vous obtiendrez la *bombe de Level 2*. Allez en bas, dans la pièce où il y a trois switches électriques. Marchez sur la petite dalle pour faire avancer le MoveRobo bleu de droite et lorsqu'il se trouve au même niveau horizontalement que le gros Switch électrique, frappez le MoveRobo, il va changer de direction et en allumant le Switch, vous obtiendrez une *clef*. Prenez maintenant la porte fermée à clef à gauche dans la salle précédente. Suivez les corniches en neutralisant les grosses boules bleues avec Brass afin d'atteindre le sommet.

Là, en sautant avec élan, rejoignez la corniche du bas puis prenez la porte de droite. Allez ensuite dans l'autre salle ouvrir la porte du Boss.

Le Boss GHOSTHEAD

Pour vaincre GhostHead, il faut dans un premier temps que vous détruisiez sans arrêt les fantômes. Au bout d'un certain temps, GhostHead, à force d'aspirer leurs esprits, va vaciller, tomber et enfin se métamorphoser en Screamer le serpent. Courez afin d'éviter ses attaques et pour le détruire, frappez l'extrémité de sa queue.

Il ne vous reste plus qu'à récupérer SHADE, l'esprit de l'ombre, dans la salle suivante.

Pour invoquer Shade, utilisez les cristaux ou les stèles. Retournez dans la salle pleine de plantes Thorn et détruisez-les avec Shade. Des téléporteurs apparaissent, vous transportant en divers endroits du jeu. Avant de repartir du temple, il y a un endroit qu'il faut que vous repériez. Allez sur la corniche en bas à gauche dans la salle des grosses boules bleues, détruisez la grosse plante et empruntez le passage. Vers la gauche, le passage est bloqué par un mur métallique. C'est en fait ici que se trouve *le bonus-stage*. Revenez lorsque vous posséderez la canne de Level 3 avec les parchemins roses.

Retour à la Ville Fortifiée

Lorsque vous êtes en possession de quatre joyaux d'une même couleur, avec l'esprit correspondant, vous avez la possibilité d'acquérir le pouvoir que vous confèrent les boules de force magnétique. Normalement, vous possédez quatre joyaux bleus. Allez donc avec Dytto près du monticule où se trouve un coffre noir, un peu plus bas sous l'entrée du village fortifié. Équipez-vous de la canne et appuyez une fois sur le bouton X. Frappez la plante-ressort et récupérez le *6e joyau bleu*. Maintenant, allez dans le village. Comme vous pouvez le constater, tous les villageois agonisent sur le sol. Utilisez Dytto avec son pouvoir de régénération sur Ordan. Parlez-lui puis prenez l'épée qui est apparue entre ses mains, *l'épée de Level 2*. Ensuite, allez à l'entrée du temple de Dytto, à l'aide de Shade tirez sur la tirette à chaînes, un téléporteur apparaît et vous ramène à la fin du temple de Shade près de la salle où justement se trouvent tous les téléporteurs. Vous pourrez vous déplacer plus rapidement dans des endroits précis. Avant de partir avec l'épée et le pouvoir vert que vous donne Bawu, détruisez le plot de pierre qui se trouve dans l'une des premières salles du temple de Dytto, près de la grosse pierre et récupérez le *5e parchemin vert*. Retournez au temple de Dytto. Avec le pouvoir vert et l'épée, cassez le rocher que poussent des rats et récupérez le *6e parchemin jaune*. Rendez-vous à présent sur le chemin près de l'entrée du temple d'Efreet. À côté d'une corniche, il y a une grosse pierre. Avec l'épée et le pouvoir vert donné par Bawu, cassez-la et récupérez le 7e parchemin jaune. Avant de vous rendre au temple d'Airl, souvenez-vous de la petite pierre dans le temple de Bawu, frappez-la avec le pouvoir vert de l'épée et récupérez le *8e parchemin jaune*.

Le Temple d'Airl

Le plus simple pour vous rendre à ce temple est d'emprunter le téléporteur du temple de Dytto, puis dans la salle de tous les téléporteurs du temple de Shade, prenez celui sous la Thorn la plus en haut du côté gauche. À présent, descendez et vous êtes dans le temple. Faites apparaître la boule d'énergie magnétique de l'épée en détruisant la Thorn qui est au milieu de la salle. Avec le pouvoir, cassez la grosse pierre derrière les cristaux, c'est un cercle de régénération, puis frappez la petite pierre de droite, un geyser de feu apparaît au-dessus (la Thorn en hauteur n'est pas accessible pour l'instant). Après avoir allumé le candélabre avec Efreet, avec Dytto, gelez le petit geyser d'eau, vous pourrez accéder a une corniche en bas à droite de la salle pour atteindre deux coffres sur des terrasses de l'écran suivant et récupérer le *4e joyau rouge* et le *5e parchemin rouge*. À présent, avec Dytto, éteignez le geyser. Montez à l'aide du ressort puis détruisez le gros Thorn. À cet endroit, utilisez le coffre qui se trouve dans la glace (utilisez la canne avec le pouvoir bleu pour l'en sortir) et envoyez-le tuer tous les

STORY OF THOR 2 — SATURN

autres coffres du trou ainsi que le pilier pour récupérer le 6e joyau rouge et le 6e parchemin rouge.
Pour l'instant, vous ne pourrez pas casser le pilier central, il faut l'épée de Level 3. Avec le pouvoir vert sous le buisson, cassez les piliers du bas, descendez et suivez le parcours pour aller vers l'écran de gauche et, sous le buisson, récupérez le *9e parchemin jaune*. Prenez le passage du haut, ouvrez la porte à l'aide de Shade puis retournez prendre Dytto afin de faire disparaître le geyser de feu. Cassez le coffre invisible et récupérez le *7e parchemin rouge*. Dans le bas de la salle, ouvrez la porte qui donne sur l'extérieur avec la tirette (ce passage vous sera utile pour revenir dans ce temple lorsque vous tomberez de ses hauteurs). À l'aide des araignées, allez sur la corniche tout en haut à droite et prenez l'escalier. Dans cet endroit, tombez dans le vide, vous êtes de nouveau dans la salle du bas et les plantes se sont transformées en ressorts. Remontez et allez complètement à gauche à l'aide des plates-formes (sur la corniche d'herbe, il y a un coffre invisible avec un élixir). Allez vers le bas puis à droite et, à l'aide du pouvoir caché sous le buisson, frappez la pierre près des quatre portes. Allez vers la droite et appuyez sur la petite dalle en bas des marches, un coffre va tomber. Redescendez, vous obtiendrez le *6e parchemin vert*. De nouveau en haut, prenez le passage où ont disparu les quatre portes. Vous êtes désormais dans un temple aérien. Invoquez Shade et ouvrez la porte supérieure à l'aide de la tirette, suivez le chemin et invoquez Efreet. Dans cette grande salle, prenez garde à ne pas aller tout en bas du petit bassin (vous allez vous retrouver dans la fontaine du village fortifié). Prenez le passage du bas vers la droite, pour l'instant vous n'avez pas accès à la porte. Par contre, lorsque vous marcherez sur la dalle, vous verrez tomber dans le vide une sorte de météorite bleue. En fait, c'est un téléporteur qui va se matérialiser dans le monde du bas, près de l'enceinte nord-est du village fortifié. Il vous permettra de remonter.Revenez dans la salle du bassin. Prenez le passage en haut à droite, déclenchez les plates-formes à l'aide d'Efreet puis actionnez la tirette avec Shade. Retournez prendre Efreet puis allez vers le haut. Gagnez la salle de droite et allumez les deux candélabres à droite sur la corniche, tuez les gardes du bout, récupérez la *clef* et ouvrez la porte, puis en reprenant Shade, actionnez la tirette. Toujours avec Shade, allez dans la salle de gauche. À l'aide des plates-formes, une fois en haut, détruisez la Thorn et actionnez le levier. Tuez tous les gardes puis récupérez une *clef* et *l'arc de Level 2*. Revenez dans la salle précédente, ouvrez la porte, puis actionnez la tirette. Pour allumer le candélabre en hauteur, lancez des bombes en sautant et récupérez le *1er joyau noir*. Ressortez maintenant de la salle et descendez. À droite près du Thorn, deux plates-formes sont apparues ; allumez le candélabre et prenez-en une en emmenant Shade, détruisez la Thorn puis, avec le pouvoir de la force magnétique, frappez la petite pierre. Un coffre va tomber, suivez-le et récupérez le *2e joyau noir*. Pour remonter, plus de problème, prenez le téléporteur en bas tout près des remparts du village fortifié sur le chemin de pierre qui mène au temple d'Efreet. Revenez à l'endroit d'où vous avez fait tomber le coffre ; avec Shade, allez vers la gauche, sur les poutres au-dessus du vide. Allez ensuite vers la gauche en prenant la poutre du haut. Arrivé sur la corniche, prenez la poutre du bas. Sur cette corniche, prenez une poutre vers la gauche, frappez la pierre, un coffre tombe. Récupérez le *10e parchemin bleu*. De retour à l'endroit d'où vous êtes tombé, prenez à présent une poutre pour aller vers la droite et au bout, détruisez les Thorn puis descendez. Marchez sur la petite dalle, une autre météorite va tomber et faire apparaître un téléporteur. Sautez pour le repérer puis prenez-le avec Efreet pour allumer le candélabre : une plate-forme apparaît (vous pourrez aller dans l'endroit de gauche lorsque que vous aurez allumé cinq candélabres). À présent, allez vers la gauche, allumez le candélabre au sol et celui en hauteur avec les bombes, puis continuez vers la gauche. Dans cet endroit, il y a une boule de force magnétique grise. Pour l'instant, prenez les poutres qui montent et allez tout en haut, puis sautez de corniche en corniche vers la gauche et récupérez le *1er parchemin gris de l'arc*.

En redescendant, prenez les poutres qui partent vers la droite, sur la corniche, allumez les deux candélabres. Maintenant, vous pouvez accéder à l'endroit où se trouve la statue. Là, envoyez-lui une boule de magie et parlez-lui. Très important : dès que les plots métalliques montent, ne bougez plus pendant une minute. Des bombes vont tomber. Ne bougez pas et attendez qu'elles explosent. Ensuite, un coffre apparaît, récupérez le *7e parchemin vert*. À présent, marchez sur la dalle sous la plante, un coffre va tomber. En bas, grâce aux plantes qui rapetissent, entrez dans la minuscule grotte des CaveRats, détruisez-les absolument tous, la terre tremblera et près de la sortie, de nouveaux CaveRats apparaîtront. Une fois ces derniers détruits, récupérez le *3e joyau jaune*. À présent, remontez dans le temple d'Airl à l'endroit où se trouve la boule magnétique grise. Allez dessus avec l'arc, vous pouvez détruire la Thorn qui est à gauche en vous mettant sur les plates-formes. Avec l'épée et le pouvoir vert de la terre, cassez les deux piliers qui sont juste avant le passage. Sous l'un d'eux se touve un bouton qui fera tomber le *2e parchemin gris*. Allez vers la gauche en prenant Efreet, allumez le candélabre et utilisez la plate-forme pour prendre la *clef*. À cet endroit, il y a une porte fermée à côté d'un Puppet, vous devrez revenir ici lorsque vous posséderez Airl.
Sous le gros tonneau de gauche, la boule magnétique grise vous permet de détruire la Thorn et de déclencher ainsi toutes les plates-formes de la salle.
Allez récupérer la *clef* en bas à droite grâce à elles, puis prenez la porte du haut. À cet endroit, sous les trois totems, il y a trois candélabres à allumer. Des plates-formes apparaîtront à l'extrême gauche vers le haut de cet endroit afin de prendre un élixir et surtout, frappez le coffre invisible afin de récupérer le 10e parchemin jaune. La porte qui se trouve au-dessus vous amène au début du temple (allez à la sauvegarde). Revenez maintenant à l'endroit des totems et allez vers la gauche. Pour que les flammes s'éteignent devant le passage, voici comment procéder : Frappez les deux MoveRobos de manière à orienter leurs déplacements vers la dalle à proximité quand ils démarreront.
Pour qu'ils partent, frappez les interrupteurs dans cet l'ordre : *1/* celui au milieu en bas, *2/* celui au milieu en haut, *3/* celui en haut à droite, *4/* celui en bas à gauche, *5/* celui en bas à droite, *6/* celui en haut à gauche. Dans cet endroit, tuez les trois Thorn, prenez le pouvoir de la canne, déclenchez la plante-ressort, montez et allez vers la droite. Pour atteindre la dalle, mettez-vous juste derrière le petit parapet et faites un saut avec élan. La porte à gauche s'est ouverte ; descendez, éteignez le gros candélabre avec Dytto et remontez après vous être régénéré. Toujours avec Dytto, passez au travers du geyser de feu de gauche. Dans la pièce, après avoir battu les gardes, utilisez le pouvoir de l'épée sous le buisson et à présent, détruisez les quatre gros piliers gris dans l'esplanade. La porte du Boss est à présent ouverte.

LE BOSS WAREHEAD

Pour le vaincre, dans un premier temps, évitez ses jets de pierres et cherchez à vous mettre sous lui (en vous échappant au dernier moment) pour qu'il tombe au sol et là, frappez-le. Au bout de plusieurs séries, il se transforme en pierre. Là, frappez-le très vite (l'idéal ce sont les enchaînements, collez-vous à lui et faites Avant-Avant puis un coup d'épée) pour qu'il diminue jusqu'à ce qu'apparaisse la petite boule rouge. Frappez-la pour faire baisser la jauge de WarHead. Répétez cette technique jusqu'à la fin.

Il ne vous reste plus qu'à récupérer AIRL, la déesse des cieux, dans la salle suivante. Avec ses pouvoirs, vous pouvez voler et enfin ouvrir les Metalbox. Pour invoquer Airl, utilisez les geysers de vapeur. En revenant dans la salle précédente, grâce à Airl en volant, allez récupérez le *5e joyau vert* qui se trouve dans le coffre sur la corniche tout en haut à gauche (partez de la corniche la plus haute, complètement à gauche). Allez voir sur la droite et montez sur le monticule avec le pouvoir bleu de la canne. Vous y verrez un coffre à gauche, un cristal au milieu et sur la droite, il y aura un coffre invisible contenant le *8e parchemin rouge*. Très important à savoir : Airl vous permet de voler mais à une altitude constante qui régresse au fur et à mesure, c'est-à-dire que pour

rejoindre un endroit précis, il faut impérativement que vous partiez avec elle à partir d'un point situé à la même hauteur ou plus haut et surtout aller très vite. Ressortez par le bas pour vous retrouver dans la salle bordée de chaque côté par une petite chute d'eau. Utilisez le pouvoir de la boule électrique d'Airl sur le petit rond bleu à peine visible sur la chute de gauche et récupérez le *3e joyau noir*. Faites la même chose sur la petite Metalbox de la chute de droite (pour l'atteindre, faites un saut avec élan depuis la murette) et récupérez le *3e parchemin gris*.

À présent, retournez vers la droite à l'endroit où se trouve le petit lac. À gauche, près du Puppet, volez tout droit avec Airl vers une corniche et récupérez le *4e joyau jaune*. De cet endroit, empruntez le passage en bas à droite et dans une Metalbox, récupérez le *4e joyau noir*. Maintenant, retournez dans la salle des totems sur des plates-formes mobiles et deux tonneaux géants. En haut à droite dans cette salle, récupérez le *5e joyau rouge* dans une Metalbox. Ressortez de la salle par le bas et utilisez le pouvoir électrique d'Airl sur le Puppet près de la porte fermée. Dans la salle du bout, marchez sur la petite dalle pour déclencher les gouttes d'eau puis, à l'aide d'Airl, volez vers la corniche de gauche afin de marcher sur une autre petite dalle. Ensuite, retournez sur la grande corniche, positionnez-vous complètement à droite, volez vers le bas pour vous placer sur la troisième petite dalle, laissez-vous tomber dessus puis revenez sur la corniche de départ. Invoquez Shade sur la stèle et maintenant, marchez dans le vide, sur les plates-formes invisibles que vous pourrez repérer à l'aide des gouttes d'eau (lorsqu'il y a une plate-forme, les gouttes sont stoppées dans leur chute). Rejoignez la corniche du bas. Sur la boule qui change de couleur, en vous accroupissant, invoquez Airl puis, en vous plaçant sur l'épaule de la statue, allumez le petit Switch électrique. Reprenez Shade puis, de façon identique, allez en haut à l'aide des gouttes. Montez, détruisez le CaveRat dans la pièce de droite, invoquez Efreet sur les flammes et, après avoir détruit tous les autres ennemis, récupérez le *4e parchemin gris*. À présent montez, frappez le buisson pour faire apparaître un interrupteur, allumez le candélabre, allez à gauche avec la plate-forme, actionnez l'interrupteur avec l'arc puis montez récupérer le *5e joyau jaune* dans une petite faille. Retournez au temple de Brass à l'aide des téléporteurs du temple de Shad. Invoquez Bawu et prenez l'épée avec le sort de la terre (le vert). Prenez le téléporteur de cette salle. Une fois sur les remparts, montez au-dessus. Vous trouverez un interrupteur électrique pour invoquer Airl. Allez vous mettre dans le coin en haut à droite et montez sur le rebord. Volez et allez vers la gauche. Vous trouverez une plate-forme avec deux Robotbox, l'une d'elle contient le *1er joyau rose*. Laissez-vous tomber dans le trou pour atteindre une salle de piliers de pierre. Dans l'un d'eux se cache le *6e joyau jaune*. Retournez près du temple d'Efreet et montez sur le terre-plein à la droite du trou menant au temple. De là, volez avec Airl vers le nord, vous trouverez le *8e parchemin vert*.

Les Alentours du Village Fortifié

Voici deux Metalbox que vous devez ouvrir. Il y en a une à l'entrée du temple de Brass, récupérez le 5e parchemin gris. La deuxième se trouve sur une corniche au nord de l'enceinte du village fortifié. Avec Airl et le pouvoir de la canne, récupérez le 5e joyau noir.

Le Village Fortifié

Retournez dans le village avec Airl, équipé de la canne et de son pouvoir. Déclenchez les plantes-ressorts et dans la Metalbox sur un toit, récupérez le *2e joyau rose*.

Le Temple de Bawu

Allez à l'endroit où se trouve le fameux îlot en hauteur avec un tronc et un trou. Pour y accéder, placez-vous sur la corniche du bas, juste à côté du Puppet (déclenchez-le). Volez avec Airl en fonçant pour l'atteindre. Sautez dans le trou et récupérez *le cube de cristal bleu*. Allez à présent au tout début du temple d'Airl, il y a une Thorn sur une corniche que vous n'aviez pas pu détruire. Prenez l'arc et à l'aide de Shade, invoquez le pouvoir de la boule grise, puis volez depuis la corniche voisine en bas à droite. Détruisez la Thorn puis, avec Airl, électrisez le Switch et récupérez le *6e parchemin gris*.

Le Petit Temple du Nord

Près de l'entrée du temple d'Airl, il y a en haut de la rivière une porte fermée à côté d'un Switch électrique, utilisez le pouvoir électrique d'Airl sur le Switch pour ouvrir la porte.
Dans la dernière salle du temple, dirigez-vous en bas vers la gauche jusqu'au parterre d'herbe. Devenez minuscule et passez sous la petite voûte.

À présent, récupérez le *7e parchemin gris* ainsi que le *7e joyau jaune* en frappant un coffre invisible sur la stèle. Vous pouvez faire apparaître les coffres et les ennemis invisibles à l'aide du plus puissant sort de Shade, comme sur la photo.

Le Temple d'Agito

Dans le temple de Dytto, dans la salle où il y a une grosse Thorn en bas sur une corniche, frappez la petite pierre à l'aide du pouvoir vert de l'épée, et un MoveRobo vous permettra de monter sur la corniche. Détruisez la Thorn à l'aide de Shade, et dans la salle suivante, volez avec Airl pour atteindre l'autre côté. Dans l'autre salle, récupérez le *9e parchemin rouge*. Puis en sautant avec élan, allez complètement vers la gauche et avant d'ouvrir la porte avec le Switch, allez vers la droite sur la petite corniche pour récupérer le *6e joyau noir*. Dans la première salle où se trouvent les énormes totems, à l'aide d'Airl, allumez le Switch qui ouvrira la première porte en haut à gauche puis, toujours avec ses pouvoirs, amenez le gigantesque MoveRobo jusqu'à cet endroit pour accéder à la deuxième porte. Maintenant il vous faut la clef. Prenez donc le passage tout en haut à droite de la salle. Dans cette pièce, faites apparaître le geyser de vapeur puis prenez Airl. Allez tout en bas à droite, allumez le Switch électrique et détruisez le RoboBox avec Airl. Une boule de force magnétique grise apparaît. Avec l'arc et le pouvoir, allez détruire la grosse Thorn. Détruisez ensuite la Thorn qui se trouve sur la corniche en bas à gauche puis allumez le Switch. À l'aide d'Efreet, éteignez le candélabre et récupérez le *7e joyau noir*. À présent, en volant depuis la haute corniche en bas à droite, allumez le candélabre du milieu de la salle. Retournez sur la corniche en bas à droite, équipez-vous de l'arc avec son pouvoir, puis volez jusqu'à la plate-forme dorée, posez-vous dessus et sautez sur la corniche du haut. Allumez le candélabre et détruisez la Thorn pour récupérer la *clef*. Retournez dans la première salle, ouvrez la porte et prenez les escaliers. Dans la grande salle, il faut que vous ameniez des boules à piques tout en bas à gauche pour détruire les deux gros plots de pierre. Attention, si une boule à piques touche la grosse pierre, les lance-bombes vont s'activer. Pour qu'ils s'arrêtent, il faut que le passage soit débloqué et que vous changiez de salle puis que vous reveniez. À présent, invoquez Shade et retournez là où se trouve la Thorn. Détruisez-la puis prenez Efreet. Revenez et allez sur la corniche où il y a la grosse pierre bleue. Faites la fondre avec Efreet et faites-vous remettre le pouvoir de l'épée. Faites-le disparaître, accroupissez-vous pour frapper la flaque et, sur le nuage, invoquez Airl. Allez maintenant dans la salle de gauche. Volez jusqu'à l'îlot puis prenez la plate-forme de gauche et récupérez la *canne de Level 3*. Revenez détruire les deux gros cristaux, invoquez Shade sur le dernier puis descendez.
Dans la salle, détruisez les Thorns, prenez le passage de gauche pour récupérer le *9e parchemin vert*. Ensuite, retournez prendre Brass pour détruire les cristaux du passage de droite. Dans la salle précédente, avec le pouvoir vert de l'épée, détruisez les trois plots de pierre, allez reprendre Shade sur les cristaux et prenez le passage. Dans cette salle, détruisez les Thorns. Vous aurez un geyser de vapeur, un geyser de feu et une plante-ressort. Avec Airl, allez vers la corniche en haut de la salle, allumez le Switch électrique, invoquez Bawu et montez pour faire apparaître un geyser d'eau sous la petite faille noire. À présent, déclenchez la plante-ressort avec la canne et récupérez le *10e parchemin vert*. Remontez et avec Dytto, faites disparaître les murs de flammes. Avant de continuer, invoquez Brass sur le MoveRobo, détruisez le cristal et frappez la pierre avec le pouvoir vert de l'épée, la porte va s'ouvrir. Avant de poursuive votre chemin, retournez prendre Dytto. Pour ouvrir la porte en bas de la corniche de tous les gros lanceurs de bombes, il faut éteindre le candélabre dans le petit renfoncement à gauche. Dans la nouvelle pièce, détruisez les deux ChaosArms invisibles en vous aidant de la tornade de Dytto et récupérez *l'épée de Level 3*. Retournez à présent dans la salle où vous n'aviez pas pu détruire un gros plot de pierre. Avec le pouvoir vert de l'épée, frappez ce plot par le côté droit avec une attaque enchaînée, récupérez la *clef* puis prenez la porte sur la corniche en bas.

Dans cette salle, en vous aidant des gardes pour monter, récupérez une *clef* sur la corniche de gauche et une *clef* sur celle de droite. Invoquez Shade sur un cristal à droite et en bas à gauche de la salle, détruisez les deux Thorns pour libérer le passage. Avec Brass, entrez dans cette salle. Il y a une boule de force magnétique bleue sous un buisson. À

STORY OF THOR 2

SATURN

l'aide de la canne et du pouvoir, déclenchez les plantes-ressorts pour récupérer deux *clefs*. À présent, sur la corniche du haut où se trouve une porte avec un cristal, accroupissez-vous pour passer sous la voûte à gauche de la porte et récupérez le *3e joyau rose*. Maintenant, détruisez le cristal et allez prendre Dytto dans la mare pour qu'elle éteigne les deux candélabres. Dans cette salle, accroupissez-vous sur la grosse pierre et faites-la avancer en donnant des coups d'épée. Dirigez-vous tout en haut à gauche, récupérez le *8e parchemin gris* (pour l'instant vous ne pouvez rien faire d'autre dans cette salle). Revenez dans la grande salle du milieu et avec Brass, détruisez les deux cristaux en bas à droite pour libérer le passage. Dans la pièce du coffre rouge, récupérez *l'arc de Level 3*, puis, à droite, actionnez la tirette avec Shade et récupérez le *9e parchemin gris*. Retournez prendre Airl à côté pour détruire le RoboBox sous un buisson à droite et prenez la *clef*. Allez dans la salle de droite avec Bawu, ouvrez toutes les failles noires et récupérez le *7e joyau bleu*. Dans la salle du haut, récupérez les *bombes de Level 3* (trente bombes). Dernière chose : montez sur la très haute murette, il y a dessus un coffre invisible contenant une *clef*. À présent, revenez dans la salle du milieu pour prendre la porte des trois flammes. Invoquez Bawu et avec le pouvoir de l'épée, frappez la grosse pierre, vous aurez un accès rapide sur la corniche de la salle précédente.En volant depuis l'entrée de la salle, récupérez la *clef* sur le plot en hauteur. Tout en haut du petit cours d'eau, congelez les deux geysers pour récupérer la *clef*. En sautant de la murette de gauche, allez sur la corniche et récupérez une*clef*. Prenez la porte tout en haut et récupérez les *deux parchemins roses de la canne*. À présent, vous allez pouvoir ouvrir certaines portes fermées en les frappant avec la canne et le pouvoir rose (maintenez le bouton enfoncé deux secondes). Allez maintenant du côté droit de la salle ouvrir la porte qui se trouve après celle des trois boules à piques. Prenez la *clef* au milieu, puis, après avoir vaincu le grand chevalier, récupérez dans les deux petites salles le *4e joyau rose* ainsi que le *3e parchemin rose*. Dans la salle suivante, avec Dytto, activez la plante-ressort, récupérez de l'autre côté le *5e joyau rose*, puis avec Bawu, récupérez une *clef* sur la petite faille. Dans la salle suivante, placez les plates-formes de manière à pouvoir sauter avec élan de celle du milieu sur celle du fond. Frappez les boules électriques avec la canne et le pouvoir pour vous créer un passage, puis poussez les boulets, toujours avec la canne et récupérez le *4e parchemin rose*. Dans la salle du bas, lorsque vous aurez détruit tous les ennemis, récupérez le *cube de cristal violet*. À présent, repartez pour la salle principale où se trouve le cours d'eau. Avec Shade ou le pouvoir de l'arc, allez dans la pièce de gauche pour détruire la Thorn. Empruntez le petit passage, montez prendre le pouvoir puis lancez une bombe pour allumer le candélabre. Vous revoilà dans la salle de l'énorme boulet. Frappez la pierre, allez sur le boulet et faites-le avancer jusqu'à la corniche en bas à gauche de cette salle. Sous un buisson, prenez le pouvoir de la canne et frappez la porte. Après avoir détruit le chevalier, prenez les *5e et 6e parchemins roses* puis ouvrez la porte.

Avant d'entrer dans la tour finale, ressortez du temple d'Agito et allez au *stage-bonus* qui se trouve à la fin du temple de Shade. Pour faire descendre le plot métallique, frappez dans sa direction avec la canne et le pouvoir rose. Dans ce stage, il faut que vous ameniez en moins d'une minute et vingt secondes la grosse pierre à la fin du parcours. Lorsque vous cassez la pierre, récupérez le *7e parchemin rose* et quand vous aurez réussi le parcours, vous récupérerez le *8e parchemin rose*. Amenez Bawu près des escalier de la fin du parcours, il y a une petite faille qui contient le *9e parchemin rose*.

LA TOUR FINALE

En haut de cette grande salle se trouve une porte que vous ne pourrez passer que si vous possédez les trois cubes de cristal.Sur la corniche de gauche, avec Bawu sur la faille noire, récupérez le *10e parchemin rose* et sur celle de la corniche de droite, le *6e joyau rose*.

Avec Dytto, prenez la porte du milieu pour affronter *BlueArm*. Dans le nouvel étage, vous avez un élixir vers la droite. Vers la gauche, détruisez les deux démons pour ouvrir la porte et invoquez Bawu sur la plante de droite pour faire apparaître le geyser d'eau de la petite faille.

Reprenez Dytto et prenez la porte à l'aide de la plate-forme mobile pour affronter *RedDemon*. Dytto le congèlera et vous n'aurez plus qu'à le frapper avec l'épée. Dans ce nouvel étage, prenez la canne et faites vous remettre le pouvoir par Dytto, vous détruirez ainsi facilement tous les zombies et la porte de droite s'ouvrira.

Prenez à présent la porte centrale pour affronter *DarkWill*. Frappez-le à coups de pied sautés et lorsqu'il se démultiplie, repérez lequel est le bon pour le frapper de nouveau. Dans cet étage, détruisez les HellArms invisibles dans la salle du bas (vous ferez apparaître un coffre avec un élixir à droite, au-dessus de la boule multicolore), sur la boule en face de la porte du Boss, invoquez Brass qui se sacrifiera pour vous donner *le couteau de Level 3*. Maintenant, du côté droit de l'étage, allez à la boule multicolore. Invoquez Airl, puis de la corniche à gauche de l'étage où vous pouvez tomber dans le vide, volez pour vous laisser tomber au bon endroit de la pièce du dessous afin de récupérer le *10e parchemin rouge* et le *10e parchemin gris*. Remontez, prenez Shade, donnez-vous le pouvoir de l'arc, faites disparaître Shade puis redescendez dans le vide afin de détruire les deux Thorns. Grâce à tous les zombies facilement destructibles avec la canne et le pouvoir bleu, essayez de remplir votre jauge d'énergie au maximum (sortez et rentrez dans la salle par le haut en gardant Dytto).

Vous allez à présent affronter *Myra*, les coups d'épée en viendront facilement à bout.

LE BOSS FINAL AGITO

La première forme d'Agito et très simple à battre car elle ne vous porte aucune attaque et ne bouge pas.

La technique pour vaincre Agito, à partir du moment où il s'est transformé, consiste à le frapper avec le couteau au niveau 3. Pour le reste, utilisez soit Shade, soit Dytto pour le vaincre plus rapidement. Un élixir est plus indiqué car votre vie part très très vite devant ce Boss de pacotille.

Félicitations ! vous avez terminé le jeu. Maintenant, dans les options, vous avez la possibilité de choisir le niveau de difficulté : Junior, Middle, Senior, Expert ou Master.

8 MOIS D'ABONNEMENT À MEGA FORCE = 0 F !

Le jeu NIGHTS
+ SON JOYPAD
sur SATURN
+
8 mois d'abonnement à MEGA FORCE
(soit 4 N^os^ bimestriels) :

500 F*

au lieu de ~~640 F~~

(*) 45 F de frais d'expédition en sus

SOIT 4 NUMÉROS TOTALEMENT GRATUITS !

- **Économisez 160 F**
- **Ne ratez pas un seul numéro**
- **Passez vos Petites Annonces en priorité**
- **Recevez directement le magazine chez vous, tous les 2 mois**

1 AN
6 numéros (sans jeu) pour :
170 F
au lieu de ~~210 F~~

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE :

❑ **Pour 8 mois (4 Nos) et je recevrai 4 numéros pour 545F (**) seulement (au lieu de 685F), avec le jeu NIGHTS sur Saturn + son JOYPAD**
(prix de vente du jeu 500F - 4 Nos de MEGA FORCE 140 F - 45F de participation aux frais d'expédition du jeu).
Soit une **économie de 160F !!!**

❑ **Pour 1 an (6 Nos) et sans le jeu, pour 170 F (**) au lieu de 210 F (soit une économie de 40 F)**

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs

(**) Tarifs pour la France métropolitaine. Rajouter 100F pour le reste du monde.

Astuces ○ Codes ○ Cheat Modes

CE MOIS-CI, LA RUBRIQUE DES SECRETS EST LÉGÈREMENT MODIFIÉE : VOUS L'AVEZ SANS DOUTE REMARQUÉ, LA MAQUETTE CHANGE (DOM AUSSI D'AILLEURS, PUISQU'IL A DÉCIDÉ DE VENIR EN COSTARD CRAVATE !), «EN DÉTRESSE» ET LES «OLDIES» SONT MOMENTANÉMENT SUPPRIMÉS, CECI AFIN DE LAISSER LA PLACE À LA SOLUCE COMPLETE DE STORY OF THOR 2 SUR SATURN. MAIS NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, VOUS LES RETROUVEREZ DANS LE PROCHAIN NUMÉRO ! LES «SECRETS», EUX, SONT TOUJOURS PRÉSENT ET C'EST AVEC PLAISIR QUE SEGA ET VOTRE HUMBLE SERVITEUR RÉCOMPENSENT NOS LECTEURS EN LEUR OFFRANT LES DERNIERS JEUX SUR MEGADRIVE (PINOCCHIO) ET GAME GEAR (VIRTUA FIGHTER ANIMATION). CONTINUEZ À M'ENVOYER VOS ASTUCES, MEME SUR LA 8 ET LA 16 BITS CAR ELLES NE SONT PAS (ENCORE) MORTES !

LOGAN

LES SECRETS DE MEGA FORCE
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY
CEDEX

ALIEN TRILOGY
SATURN

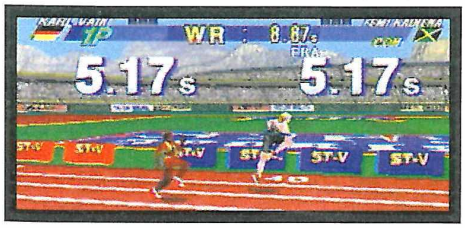
Super codes :
Entrez les codes suivants à l'écran des «Passwords». Validez en vous plaçant sur «Accept». Tous les codes sont cumulables entre eux. Il faut simplement les taper séparément (sortez du menu en faisant «Quit» ou choisissez d'effacer le code précédemment inscrit en sélectionnant «Delete». L'inscription «Cheats activated» apparaîtra alors. Inscrivez ensuite votre mot de passe ou faites «Quit» pour commencer une nouvelle partie.

Toutes les armes :
F1SH1NGFØRGVNS

Munitions infinies une fois que vous avez récupéré l'arme :
F1LLMYPØCK1TS
Choix du niveau :
FLYTO + suivi du numéro de stage dans lequel vous voulez vous rendre (entre 00 à 35). Pour les stages de 1 à 9, inscrivez obligatoirement 01 à 09. Les numéros de stage sont décalés. Ainsi, si vous voulez accédez au stage 35, inscrivez :
FLYTO34

ATHLETE KINGS
SATURN

Cloche-pied :



Pour faire le cent mètres en courant à cloche-pied, faites lors de la présentation des personnages sur la ligne de départ :
HAUT - GAUCHE - BAS - DROITE - HAUT - X.
Exécutez ces manips tout doucement en faisant correctement chacun de vos mouvements. Si vous cherchez à faire ces astuces trop rapidement, elles ne fonctionneront pas.

ASTUCES-MAN DU MOIS

BOOGERMAN /MD

CHOIX DU NIVEAU :

COMMENCEZ UNE PARTIE, PUIS À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU (ET SANS FAIRE PAUSE), APPUYEZ SUR : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - C - B - A.

UN NOUVEL ÉCRAN APPARAÎTRA DANS LEQUEL VOUS POURREZ FAIRE DÉFILER LES NIVEAUX EN APPUYANT SUR HAUT OU BAS.

VOUS AUREZ AUSSI LA POSSIBILITÉ D'ADMIRER LES QUATRE DÉMOS ET LES DEUX FINS DIFFÉRENTES.

GUILLEM DUPY (13 - ST MARTIN DE CRAU) GAGNE UN JEU PINOCCHIO SUR MEGADRIVE OFFERT PAR SEGA.

SEGA

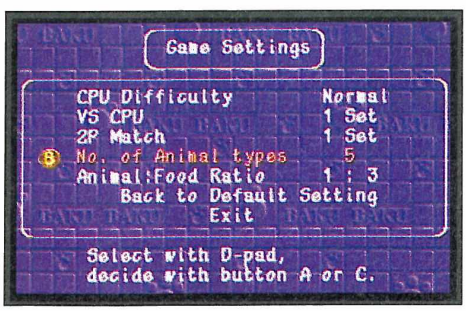
Roulé-Boulé :
Pour faire le cent mètres en roulant sur le dos, faites lors de la présentation des personnages sur la ligne de départ :
HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT - X.

BAKU BAKU

SATURN

Nouveau Mode de jeu :
À l'écran-titre, où «Press Start» est affiché, appuyez sur :
B - A - C - HAUT - B - A - C - HAUT (la direction HAUT correspond à «up» en anglais, nous avons ainsi BACU - BACU, c'est donc facile à retenir).
Vous verrez apparaître une nouvelle option à l'écran du menu principal, le «League Mode». Le problème est que toutes les indications sont en japonais.

Voici en fait l'explication des options qui vous sont proposées :
1 : Commencer le jeu
2 : Inscrire le nom des joueurs
3 : Effacer le nom des joueurs
4 : Regarder les scores
5 : Les règles
6 : Retourner au Menu Principal
Validez vos choix avec A ou C.
Ce mode «League» vous permettra de jouer jusqu'à 6 lors d'un mini championnat.



Jouer avec la souris :
Pour jouer avec un 5e animal, la souris, il faut aller dans les «Game Settings» en Arcade Mode et modifier le nombre d'animaux avec lesquels on peut jouer..

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

SATURN

Jouer avec les Boss :
Voici enfin l'astuce qui vous permettra de jouer avec Gaia, Sho ou Cupido, et ceci sans avoir à terminer le jeu :
À l'écran titre, appuyez sur :
HAUT - BAS - X - B - A - Y - C - Z - START
Vous entendrez alors Ellis crier.
Allez à l'écran du choix des persos (sauf en «Story Mode) et vous constaterez que Gaia et Sho sont maintenant sélectionnables. Pour choisir Cupido, placez-vous sur Sho et appuyez sur HAUT.

BLACKFIRE

SATURN

Changer de niveau :
À l'écran-titre, appuyez sur les boutons suivants et maintenez-les enfoncés suivant l'ordre indiqué :
C + B + A + HAUT + L. Puis relâchez A, ensuite C, puis L, et enfin HAUT.
Vous entendrez alors «Blackhole Engaged». Maintenant commencez normalement une partie et appuyez en même temps sur :
A + B + C + HAUT + L pour sauter le niveau en cours, ou bien X + Y + Z + HAUT + L pour revenir un niveau en arrière.
Munitions et carburant illimités :
À l'écran titre, appuyez sur L - A - Z - Y - A - BAS - BAS. En cours de jeu, appuyez 2 fois sur START pour vous retrouver avec le plein de munitions et de carburant. Renouvelez la manœuvre autant de fois que vous le désirez.

BLAM! MACHINEHEAD

SATURN

Codes :
Niveau 1-2 : Q58NM LDZCQ 4HWGE
Niveau 1-3 : TDM75 UH8OT XØ6BE
Niveau 1-4 : VO1PP JCP6V H4ULJ
Niveau 2-1 : ØF2ØF ØHX8Y OE95W
Niveau 2-2 : 42W3T JGK-P 5K5H7
Niveau 2-3 : VR4T2 6EZD5 SHCMM
Niveau 2-4 : 1NBCX CXVI6 PA3K1
Niveau 2-5 : ZFØXD Y5KXJ Q2NGZ
Niveau 3-1 : 2XVSD AHO3J S2MF-
Niveau 3-2 : WØJ8H 3Y8-D -7FRU
Niveau 3-3 : THYDH ØMZDU 3CZFK
Niveau 3-4 : 1SOJ3 13ØBP V2MW8
Niveau 4-1 : YCTS6 PUUKS 28SD1
Niveau 4-2 : Q29LH UDUY4 21FSD
Niveau 4-3 : WS7Y6 HQPIW BOFGK
Niveau 4-4 : 2RHK4 RB9RU Z1IT2
Générique de fin : UP4Ø5 C42R1 2MP3P

BUST-A-MOVE 2

SATURN

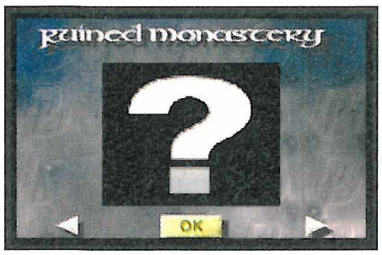
Un autre monde :
À l'écran-titre, appuyez sur :
X - GAUCHE - DROITE - X
Vous verrez alors apparaître un petit sorcier en bas à droite de l'écran. Appuyez sur START pour commencer une partie.

Choisissez votre mode de jeu. Sous «Puzzle Game», vous verrez que «Another World» est inscrit.

DESTRUCTION DERBY

SATURN

Super Codes :
Pour entrer ces codes, sélectionnez tout d'abord le mode Championship et choisissez une course (sauf Time Trial), entrez maintenant votre nom en tapant un des codes suivants :



Circuit caché :
Tapez comme nom REFLECT!, puis choisissez le mode Time Trial. Une fois de retour dans le Menu Principal, allez dans le menu du choix de la course. Appuyez une fois sur GAUCHE et vous pourrez jouer à la course caché : «The Ruined Monastery».

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.

MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☒ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 349,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 369,00 FF (+35 FF de port*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : Novriale **PRÉNOM :** Florian

ADRESSE : 71 chemin de la bouverie

C.P. : 35690 **VILLE :** Javigné des Bois **AGE :** 12 1/2 **CONSOLE(S) :** Mega CD - Mega drive - Master system - game gear

Je joins un chèque de 379,00 **FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

LE DEUXIÈME GAGNANT

ARENA / GAME GEAR

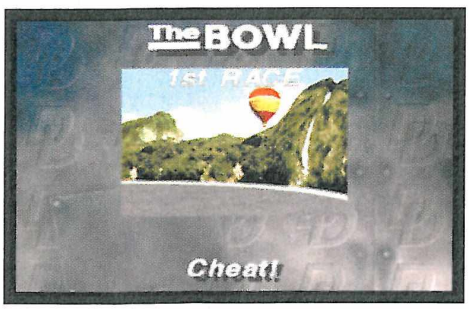
CODES :
NIVEAU 2 :
JNLFDT QTDLPJ GFDJFK
NIVEAU 3 :
K62FDF HJCLKJ GFBGPT
NIVEAU 4 :
JSKFDB 19ALPJ GFDJFK
NIVEAU 7 :
K02FDB 1CHV3J GJTHP2
NIVEAU 10 :
S71HDV 3THVXJ 88BG7X
NIVEAU 13 :
X53FDV 3DHTYJ 882G7K

SEGA

PAVEL VARTAPETIAN (91 - GIF SUR YVETTE) GAGNE UN JEU VIRTUA FIGHTER ANIMATION SUR GAME GEAR OFFERT PAR SEGA.

DESTRUCTION DERBY

Invincible :
Si vous voulez avoir une voiture de stock-car flambant neuf et surtout indestructible, commencez par sélectionner le mode «Championship» et entrez comme nom !DAMAGE!. Le mot «Cheat» apparaîtra alors sur votre écran, indiquant que le tips a bien fonctionné. Le seul problème de ce fantastique code, c'est que dans le Mode Arène, vous continuerez à tourner en rond même après avoir détruit tous les autres concurrents.



FIGHTING VIPERS

SATURN

Les persos cachés :
Pour avoir Mahler :
Il faut que vous finissiez au moins un fois le jeu.
Pour avoir Kumachan :
Finissez le jeu en Hard ou Hardest.
Vous les obtiendrez directement en Versus Mode, par contre en Arcade Mode, placez-vous sur Grâce et appuyez sur GAUCHE.

Pour avoir B.M. (sauf en Arcade) :
Finissez le jeu avec Mahler.
Vous ne pourrez pas jouer avec «Pespsi Man», ni sur la version française, ni sur l'américaine.
Les Options Plus :
Finissez le jeu au niveau normal et sans perdre une seule fois et vous aurez accès aux options cachées. C'est une ligne d'options en gris en dessus des options normales du jeu.
Mode Big Head :
Il vous faudra beaucoup de patience car vous devez gagner 200 combats (combats, pas rounds). Allez ensuite voir dans les options PLUS et vous verrez qu'un ligne de ???? est devenue le Big Head Mode, que vous pouvez ou non activer.

GUARDIAN HEROES

SATURN

99 Continues :
Voici un moyen très simple de gruger le jeu et ainsi récupérer 99 Continues en difficulté «Normal» ou «Hard», alors qu'ils sont normalement réservés au mode «Easy». Voici la marche à suivre :
Avant de commencer une partie, allez dans le menu des Options et entrez dans le «DIP Switch». Modifiez le degré de difficulté en appuyant sur Gauche ou Droite pour sélectionner «Easy». Commencez ensuite une partie en «Story Mode».
À n'importe quel moment du jeu, appuyez simultanément sur :
A + B + C + START pour effectuer un Reset automatique. Allez dans les options, puis dans «DIP Switch» et changez la difficulté en «Normal» ou «Hard». Revenez à l'écran-titre et sélectionnez «Load Game». Vous commencerez alors la partie avec 99 Continues en mode de difficulté «Normal» ou «Hard» et le jeu n'aura rien vu.

GUN GRIFFON

SATURN

Pour les codes suivants, vous devez les entrer à l'écran où il est écrit «Press Start Button». Vous validerez chaque code en appuyant sur START. Si vous voulez entrez plusieurs codes à la suite, il vous suffira, une fois que vous en aurez validé un, d'entrer dans le menu «Main Game» et appuyer sur B pour revenir à l'écran «Press Start Button».
Invincibilité :
GAUCHE - DROITE - B - C - C - START.
Choix du niveau :
Y - Y - A - Y - Y - START.
Sur la carte de Russie vous pourrez choisir n'importe quelle mission du jeu.
Munitions infinies :
À l'écran titre, appuyez sur :
B - B - B - C - START.
Vous entendrez une détonation. Commencez alors à jouer et vous constaterez que vous avez les munitions infinies pour le «gun».

LEMMINGS 3-D

SATURN

Codes :
Niveau 1 : FUNSTART
Niveau 2 : STARTING
Niveau 3 : DIFFRENT
Niveau 4 : PLECTRUM
Niveau 5 : ROBINSON
Niveau 6 : GREGATIM
Niveau 7 : FUNCTION
Niveau 8 : BLANDISH
Niveau 9 : LAMPWICK
Niveau 10 : MIRLITON
Niveau 11 : SURPRISE
Niveau 12 : TRAPDOOR
Niveau 13 : FIGUERAS
Niveau 14 : SANDWICH
Niveau 15 : BATEMANS
Niveau 16 : PANGOLIN
Niveau 17 : GARGANEY
Niveau 18 : PECULIAR

Niveau 19 : ESPANOLA
Niveau 20 : WOBEGONE
Niveau 21 : TRISTART
Niveau 22 : SHOBNALL
Niveau 23 : CURLICUE
Niveau 24 : BILLYCAN
Niveau 25 : GOLDPEAK
Niveau 26 : GRIPPING
Niveau 27 : FUGITIVE
Niveau 28 : FEARLESS
Niveau 29 : SPITULUM
Niveau 30 : BESLAVER
Niveau 31 : ANABLEPS
Niveau 32 : QUINCUNX
Niveau 33 : TARLATAN
Niveau 34 : YANGSING
Niveau 35 : GUMMOSIS
Niveau 36 : PRODNOSE
Niveau 37 : NGULTRUM
Niveau 38 : COTTABUS
Niveau 39 : THANKSTO

LEMMINGS 3-D

Niveau 40 : BIERHAUS
Niveau 41 : TAXSTART
Niveau 42 : AFBAMIXS
Niveau 43 : BRADFORD
Niveau 44 : SHEEPAND
Niveau 45 : SMARMITE
Niveau 46 : CHEAPGAG
Niveau 47 : THINKYOU
Niveau 48 : PROBABLY
Niveau 49 : CANTREAD
Niveau 50 : NEXTONES
Niveau 51 : TSTDFWTO
Niveau 52 : HOHOOHHF

Niveau 53 : EMAWROAT
Niveau 54 : SETNTETH
Niveau 55 : ECRWHNSA
Niveau 56 : AOEAOJON
Niveau 57 : RDARSORG
Niveau 58 : EEDDEYTX
Niveau 59 : XSXSXXXX
Niveau 60 : FOOTBALL
Niveau 61 : MAYSTART
Niveau 62 : TASHKENT
Niveau 63 : ZULUDAWN
Niveau 64 : QUATRAIN
Niveau 65 : GRANDCRU
Niveau 66 : WITTMANN
Niveau 67 : WHATNEXT
Niveau 68 : UNCTIOUS
Niveau 69 : EVERARDS
Niveau 70 : ENTREATY
Niveau 71 : GLACKIAN
Niveau 72 : WHEEEEEE
Niveau 73 : IKEIMMEL
Niveau 74 : MORROCCO
Niveau 75 : TWOPOINT
Niveau 76 : FOLLICLE
Niveau 77 : SPROCKET
Niveau 78 : METARULE
Niveau 79 : FALLBACK
Niveau 80 : BEANCURD
Super codes :
Vous pourrez ainsi assister aux séquences d'animation du jeu.
SPACEXXX
EGYPTXXX
ARMYXXXX
MAZEXXXX

MAGIC CARPET

SATURN

Debug Mode :
Allez dans le menu des options et placez-vous sur le «Sound Test». Écoutez tous les sons qui suivent en validant avec A :
11 - 31 - 15 - 5 - 26 - 22
Commencez alors une partie normale, puis faites une Pause. Appuyez alors sur les boutons suivants :
A pour tuer toutes les créatures.
B pour tuer tous les sorciers.
C pour devenir invincible.
X pour avoir tous les sorts.
Z pour augmenter votre mana.
Y pour changer de niveau.
Enlevez ensuite la Pause pour constater le résultat.

POCAHONTAS

MEGADRIVE

Codes :
Niveau 2 :
Renne DLX11
Niveau 3 :
Loup TWGXL
Niveau 4 :
Loutre KX1SQ

SKELETON WARRIORS

SATURN

Invincibilité :
Commencez une partie et mettez le jeu en Pause, puis faites la manip suivante :
C - DROITE - A - Z - Y - GAUCHE - A - DROITE - BAS - B - A - B - Y.
Votre personnage se mettra à clignoter comme s'il avait été touché par un ennemi. Il vous faudra refaire ce code à chaque début de niveau pour être de nouveau invincible

SPIROU

MEGADRIVE

Choix du niveau :

Au logo «Infogrames», maintenez les boutons suivants dans cet ordre : C + B + A + GAUCHE.
Vous entendrez alors une petite sonnerie vous indiquant que l'astuce est enregistrée. Maintenant, en cours de jeu, maintenez A enfoncé et appuyez sur START. Un nouveau menu s'affichera, le Debug Mode, qui vous permettra de sélectionner votre niveau en appuyant sur Droite ou Gauche.

STREET FIGHTER ZERO II

SATURN

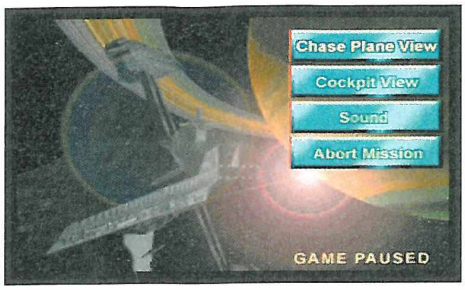
Pour avoir Evil Ryu :
En mode Arcade, placez-vous sur Ryu, maintenez Start et faites : DROITE - HAUT - BAS - GAUCHE - puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Ryu-là possède les 15 hits de Gouki ainsi qu'un Dragon Punch plus puissant et un Super Dragon Punch (BAS - Diagonale BAS/DROITE - DROITE - BAS - Diagonale BAS/DROITE - DROITE + A, B ou C).
Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus, maintenez Start sur Ryu et validez avec n'importe quel bouton.

Pour avoir Original Zangief :
En mode Arcade, placez-vous sur Zangief, maintenez Start et faites :
BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - BAS - A, B ou C.
Ce Zangief-là ne possède plus que le Lariat avec les 3 poings et le Spinning Pile Driver comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super». Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus, maintenez Start sur Zangief et validez avec n'importe quel bouton.
Pour avoir Original Dhalsim :
En mode Arcade, placez-vous sur Dhalsim, maintenez Start et faites :
GAUCHE - BAS - DROITE - HAUT - A, B ou C.
Ce Dhalsim-là ne possède plus que le Yoga Fire et le Yoga Flame comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super». Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis, en mode Versus, maintenez Start sur Dhalsim et validez avec n'importe quel bouton.

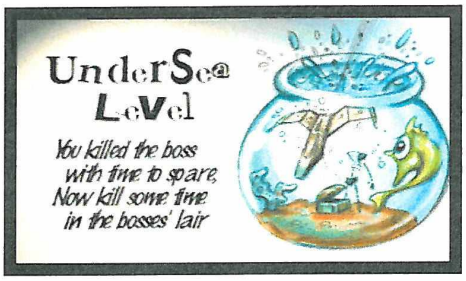
TITAN WARS

SATURN

Super codes :
Les codes suivants sont à rentrer en cours de jeu, faites une pause, placez-vous sur «Chase Plane View» puis faites la manipulation désirée :
Mode Turbo :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A - GAUCHE - GAUCHE - Y.
Tirs explosifs :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - BAS - HAUT - BAS.



Vidéo-Test :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - BAS - HAUT - C - B - A BAS.
Cette astuce vous permettra de visionner toutes les séquences en FMG («Full Motion Video» pour ceux qui, comme Cathy, ne le savent pas).
Invincibilité :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - BAS - A - START - C - A - GAUCHE.
9 missiles :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - START - C - HAUT - BAS.



Niveau Undersea :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - START - HAUT - B.
Niveau Offworld Interceptor :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A - C - Y - C - A - DROITE.
Niveau Corkscrew :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - START - C - DROITE - HAUT.
Arme «scatter» temporairement :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - START A GAUCHE - A - BAS.
Arme «Energy Sponge» :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B - HAUT - START - Y.
Vies Infinies :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B - HAUT - BAS - BAS - Y.
Refaites la manip' dès que vous vous sentez un peu léger en vie.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SATURN

Crédits infinis :
À l'écran «Press Start», appuyez successivement sur :
HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - BAS - BAS
Vous entendrez Shao Kahn dire «Excellent». Commencez alors une partie et vous constaterez que vous avez obtenu «Free Play», autrement dit les Continues infinis.

Changer la citation :
Si vous voulez changez la citation «There is no knowledge that is not power» (toute connaissance est un pouvoir) en «Imagination is more important than knowledge» (l'imagination est plus importante que la connaissance), faites la manip suivante à l'écran titre, après le rire de Shao Kahn :
BAS - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE - BAS

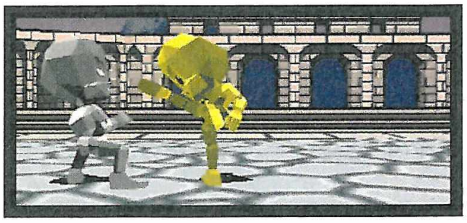
Persos cachés :
Commencez un «Kombat» en mode 1 joueur et perdez votre match. Vous arriverez à un écran de «Kombat Kodes». Vous avez alors 9 secondes pour entrer les codes suivants. Un conseil, appuyez simultanément sur les boutons qui ont des valeurs correspondantes :
Mileena : 7 x X - 7 x A - 2 x B - 3 x C (700-723)
Classic Sub-Zero : 7 x X - 6 x Y - 5 x A - 2 x B (760-520)
Ermac : 9 x X - 6 x Y - 4 x Z - 2 x A - 4 x B (964-240)

Human Smoke
Pour jouer avec Smoke sous sa version humaine, choisissez Smoke et faites la manip suivante lors de l'écran noir «Loading» :
Joueur 1 : maintenez GAUCHE + X + Y + Z + B
Joueur 2 : maintenez DROITE + X + Y + Z + B

VIRTUA FIGHTER KIDS

SATURN

Jouer avec le Boss :
Pour jouer avec Dural, à l'écran du choix des persos, placez-vous sur Akira ou sur Lion et appuyez sur :
BAS - HAUT - DROITE - A + GAUCHE en même temps (en anglais Down - Up - Right - A - Left, ce qui épelle «DURAL»).
Faites BAS - HAUT - GAUCHE - A + DROITE pour jouer avec DURAL, version dorée.



CODES ACTION REPLAY

SATURN

ALIEN TRILOGY - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Energie infinie
1606CF94 00C8
Armure infinie
1606CF96 0064

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16065720 0380.
Énergie infinie, joueur 2
16066B58 0380

FIGHTING VIPERS - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16062CF4 00FA
16094AE0 00FA
Énergie infinie, joueur 2
16064BF4 00FA
16094AE4 00FA

PANZER DRAGOON II ZWEI - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
Énergie infinie
1607314C 0080
Attaque déchaînée infinie
16073250 00C8

SIM CITY 2000 - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Argent infini
1607C73C 3B9A 1607C73E CA00

WIPE OUT - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Accéder au mode «Rapier»
1606216E 0101

annonces petites annonces

★ MEGADRIVE 32X ★

Département 67

Vds 32X + 5 jeux (Virtua Cop Fighters, VR, Doom, Knuckles, Motocross) prix : 500F. Tél. au 88 59 81 20 après 18H.

Département 77

Vds 32X sous garantie : 300F. Tél. : 64 52 70 92.

★ GAME GEAR ★

Département 67

Vds GG 379F son adapt. 45F, sa batterie portable : 135F, les jeux Cosmic Spacehead 30F, Game Pack 4 en 1 : 75F, Super Monaco GP1 : 75F (avec boite) le tout : 710F ss boite. Tél. au 88 63 03 07.

Département 85

Vds 3 jeux GG les Schtroumpfs, Ninja Gaiden, Wiz Pinball : 80F pièce ou 200F les 3 + 39F de port pour les 3 ou 20F l'un. Tél. au 51 05 15 48 à PORTEAU Patrice, 85000 LA ROCHE SUR YON.

★ MASTER SYSTEM ★

ACHAT

Département 49

Ach. à moins de 60F pce Sonic Chaos, Wimbledon 2, Mortal Kombat, California Games, Sonic Spinball. Vds Kick Off, Winter Olympic, Dragon, D. Speedtrap... 50F l'un. Tél. : 41 62 95 37.

VENTE

Département 37

Vds adapt. jeux MS pour MD 100F et jeux MD (E. Jim, Flashback) 150F l'un. Vds jeux M-CD (Ecco) : 100F. Tél. au 47 54 50 33.

Département 47

Vds Dragon Crystal, Alex Kid in Shinobi, World + Tom et Jerry + Batman Return : 50F l'un, Tennis Ace, Sonic 1 : 79F l'un + Asterix 100F ou 400F le tout. Tél. à Mathieu au 53 01 78 34.

Département 59

Vds MS + 13 jx (MK2, T2, Olympic Gold Mickey...) + 2 man. TBE prix : 800F. Tél. au 27 98 49 90.

Département 70

Vds MS II neuve + 2 man. + 23 jeux TBE prix : 800F. Tél. au 84 20 22 65.

Département 78

Vds MS + 9 jeux (Alex Kidd, WD3...) le tout en TBE, prix entre 600F et 700F. Tél. à Nicolas au 39 63 25 23 (répondeur).

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 94

Ach. Mac Dog Mac cree faire offre vers 19H au 43 97 12 29 ou écrire à PAPIN Jean-Christophe, 204 Bd de Creteil, 94100 ST MAUR DES FOSSES.

VENTE

Département 26

Vds M-CD + MD + 3 man. turbo, 16 jeux et codes (Lethal Enforce, Sonic CD, Mickey Mania, Sonic and Knuckles...) Joindre Guillaume au 75 26 11 41.

Département 31

Vds sur Mega-CD Lethal Enforcer, pistolet, Silpheed, Mickey Mania, NBA JAM, Dune, NHL 94, Surgical Strike, prix : 100F pièce (réduction sur lots). Vds MD + 2 jeux : 200F. Tél. à Cédric au 61 49 72 08 ou écrire à CASSIOT Cédric, 43 rue paul decamps, 31300 TOULOUSE.

Vds M-CD 2 + 3 jx (Thunder Hawk, Silpheed, Road Avenger) + MD avec 10 jx (la Legende de Thor, Power Drive, Super Hang-on...) + Stick, 2 man. 6 boutons : 2700F. Tél. ap. 18H : 61 09 18 25.

Département 93

Vds M-CD + 6 jeux (Ground Zero Texas, Night Trap, Dune, Tomcat Alley, FIFA, Road Avenger) le tout : 1000F. Tél. à Eric au 43 88 14 79 ou 43 32 36 37.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 59

Recherche et achète Rolling Thunder 3 sur MD. Tél. au 20 51 06 50 ou écrire à Mr VAILLANT, 26 Rue du Maréchal Foch, 59110 LA MADELEINE.

CONTACT

Département 14

Ech. GB tout neuf jamais servi contre Sega Rally ou Virtual Hydlide. Ech. aussi CWK et Gale Racer et des lots de 3 jeux MD contre un saturn (Shaq Fu, VR...). Tél. à Nicolas au 31 69 73 06.

Département 16

Ech. sur MD FIFA Soccer 96 contre Waterworld et Rambo 3 contre Universal Soldier. Tél. à Eric au 45 82 19 07 ou écrire à FABRE Eric, 10 rue de Bone, 16100 COGNAC.

Département 54

Ech. Batman Forever contre Soleil ou la Legende de Thor en version fra. Tél. à Vincent au 83 75 93 16 entre 14H et 18H le samedi.

Département 78

Ech. sur MD Streets of Rage 3 contre Super Street Fighter 2 ou la legende de Thor, Tintin au Tibet. Tél. au 30 93 49 27.

Département 93

Rech. Street of Rage 3 et 2, Landstalker ou les éch. contre Coolspot 3. Tél. à Vincent : 48 60 89 97.

VENTE

Département 02

Vds 4 jeux MD (Desert Strike, le Roi Lion, DJ Boy, Space Harrier II) prix : 600F. Tél. au 23 39 33 78 à Anthony ap. 18H en semaine et 14H le week-end.

Département 13

Vds MD + 2 man. + 9 jx + M-CD + 8 jx prix sacrifié : 2000F possibilité de négocier. Tél. : 42 79 91 23 ou écrire à GOUSSE Jérémy, 42 R. de la Côte Bleue, 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

Vds MD 2 avec deux pads et 6 jeux Carmen de Samdiego, Titi et Gros Minet, Batman et Robin (dessin animé) les Schtroumpfs, Rocket Knight et Legend of Thor. Tous les jeux sont neufs. Tél. au 91 53 26 65 ou écrire à Xavier MILILI, 13 Impasse de l'abricoulié, 13470 CARNOUX EN PRC.

Département 14

Vds jeux MD le Roi Lion, Earthworm Jim, Micro Machines 2, Pitfall, Aladdin, le Livre de la Jungle : 150F pièce ou 750F le tout. Tél. à Marilyn au 31 88 61 22 aux heures de repas.

Département 16

Vds MD + 4 man. (dont 2 à 6 boutons) + 10 jeux (Comix Zone, Tiny Toons (sport), Sonic 2 Knuckles, True Lies... : 700F. Ecrire à VILLOTTE Fabien Cidex 93 Viville, 16430 CHAMPNIER.

Département 28

Vds MD + MCD + 26 jeux + 2 pad, le tout : 3000F en TBE. Vds aussi jeux Saturn et 3DO. Tél. au 37 27 50 39 à Dominique entre 18H et 21H.

Département 33

Vds Worms 250F port compris, premier courrier reçu servi. Ecrire à BIZEAUP Walter, 2 Riverey, 33240 VIRSAC.

Vds MD + 2 pads (mega Stick SG Fighter) + 5 jeux (Out Run, Micro Machines 2, F1 Mansell, Asterix, Winter Olympics) le tout : 650F. Tél. : 56 29 04 18.

Département 34

Vds MD + 2 pads 3 boutons + Sonic 2 et 3 + Sonic Knuckles + DBZ + Eternal Champion + Mickey Mania + Tazmania + Aladdin + Cool Spot + FIFA 95 + adapt. jap. valeur : 3000F. Tél. aux heures de repas au 67 21 67 23.

Département 35

Vds MD japonnaise + 2 jeux + 2 man. prix : 700F. Vds MD II + 3 jeux + 2 man. prix : 1000F. Tél. à Cédric au 99 34 72 73 ou écrire à LEBLANC Cédric, Le Tertre Heulin, 35480 GUIPRY.

Vds MD + 32X + 4 man. (2 à 6 boutons) + 4 wayplay + 4 jeux 32X (VF, VR, Doom, Motocross) : 900F. Vds aussi 10 jeux MD de 50F à 150F (NHL 96, Earthworm Jim). Tél. à 19H au 02 99 45 49 39 ou à Gilles QUERAT, la Ville Allée, 35630 HEDE.

Vds MD + 1 man. : 300F + World of Illusion, Global Gladiators, Castle of Illusion, Streets of Rage 2 : 100F le jeu + Micro Machines 96 : 180F le jeu. Tél. au 99 00 26 92.

Département 38

Vds action replay pro 2 + menacer + malette de rangement, le tout : 500F, vente séparée possible. Tél. au 72 48 85 49.

Département 40

Vds sur MD jeux de 100F à 150F Rolo to the Rescue, Tiny Toon, Virtua Racing. Liste sur demande à Mr P. NAUD, 14 Av. côte d'argent, 40000 MONT DE MARSAN.

Département 43

Vds MD + 22 jx + action replay 2 + 2 man. + valise + astuces et vds GG + 6 jx + Power Grip + câble auto, TV tuner et sacoche : 3500F, poss. vente séparée ou éch. contre Saturn. Tél. : 71 04 06 67.

Vds MD + 1 jeu + adapt. jap. + man. infra rouge + Bazooka + 6 jeux + 15 Mega Force : 1500F à déb. Tél. au 71 77 17 57.

Département 44

Vds MD + 2 man. 3 boutons : 199F et jeux G. Gladiators : 99F, M. Machines 2 : 199F, Rocket N adventures : 149F, Golden Axe 2 : 149F, Desert Strike : 249F, Sonic 1 et 3 : 199F, EWJ2 : 249F. Tél. au 02 40 51 34 16.

Département 51

Vds jeux MD 18 en tout dont Ecco 2, Sonic et Knuckles, Virtua Racing, FIFA Soccer 95, la Legende de Thor, Street of Rage 3... prix de 80F à 120F. Tél. à Pierre au 26 21 05 30.

Département 54

Vds très nombreux jeux MD, MCD, 32X en état neuf à prix très intéressant. Pour avoir la liste des jeux, tél. au 82 25 89 18 ou écrire à Claude Magali, 30 Rte de Longwy, 54650 SAULNES.

Département 59

Vds MD + man. + Astérix : 350F (MD2) et vds SNIN + 2 man. + Hockey 95 + Bip Bip et le Coyote + F.F. Special : 650F. Tél. à Geoffrey ap. 18H : 27 47 40 34.

Vds MD acheté en août 96 + 2 man. + 1 man. pro+ 9 jeux (Sonic & Knuckles, James Pond, Jungle Strike, Micromach, Flashback, NBA 96, World Of Illusion, Eternal Champion, Bomberman) prix : 1300F. Tél. au 20 86 25 74.

Vds jeux MD 80F à 150F. Vds magazines joypad, Super Sonic, Mega Force, Tilt 10F le. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Vds MF bon état num. 12 à 43 : 300F ou 10 F pce ou éch. contre jeu PS. Tél. ap. 18H au 20 79 66 38.

Département 69

Vds MD + 3 man. + Game Génie + adapt. jap. + 43 jeux neufs dont Urban Strike, Theme Park, Earthworm Jim, MK2...) + 20 Mega Force : 2700F à déb. Tél. à Steve après 18H au 72 33 13 48.

Vds MD + 2 pads 3 boutons + 4 pads 6 boutons + 9 jeux : 1700F à débattre. Tél. entre 18H et 20H sauf mardi au 78 31 89 38.

Vds MD + 3 pads dont 2 à 6 boutons + 14 jeux (Sonic 1,2, Cool Spot, Ecco 2, Rocket Knight, Flashback, Strider, Eternal Champion, Street of Rage...) : 1400F à déb. Tél. à Denis au 78 04 04 53.

Département 74

Vds MD 2 + 2 man. + 19 jeux (La Legende de Thor, EWJ 1 et 2, Theme Park, Sonic et Knuckles et Sonic 3, Ecco 2, DBZ, cool Spot, Mickey Mania...) prix : 1000F. Tél. au 50 51 37 16 après 18H30.

Département 75

Vds MD + 1 man. origine + 1 man. arcade : 230F. Tél. à Olivier au 43 62 93 81 et ach. les 2 premiers n° de Mega Force en bon état.

Vds 25 jeux MD FIFA 95, NHL 95-96 et journaux divers. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS, tél. après 18H au 45 84 08 90.

Vds ou éch. nombreux jeux MD comme Roi Lion, Spirou, Virtua Racing, Primal Rage, Schtroumpfs... Tél. à Frédéric au 43 66 37 70.

Département 83

Vds Shaq-Fu, Stargate, Mickey Mania, 120F pce, 300F le tout. Tél. : 94 58 57 59. Écrire à DOYARD Vincent, 420 Chemin du Vallon, 83320 CARQUEIRANNE.

Département 84

Vds jx MD Ecco : 250F, Taz. : 200F et plein d'autres. Vds GG + Sonic I + adapt. 500F. Vds jeux

REVENDEZ / ACHETEZ

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS
01 43 29 59 59

PARIS / CD-ROM
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
01 46 33 68 68

PARIS 6 ème
56 Bd St Michel
75006 PARIS
01 43 25 85 55

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
01 44 05 00 55

JUSQU'AU 30 NOVEMBRE... SCORE GAMES OFFRE UN CADEAU SURPRISE A PARTIR DE 150F D'ACHAT !

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
05 49 50 58 58

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
01 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
05 61 216 216

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
03 22 97 88 88

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
01 46 665 666

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTREE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93

SCORE GAMES

NOUVEAU NOUVEAU

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
01 64 26 70 10

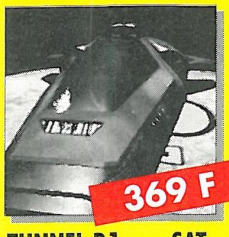
KREMLIN BICETRE (94)
30 BIS AVENUE
DE FONTAINEBLEAU
(PORTE D'ITALIE)
94270 KREMLIN BICETRE
36 685 686

PANTIN (93)
63 AV JEAN LOLIVE
NATIONALE 3
93500 PANTIN
01 48 441 321

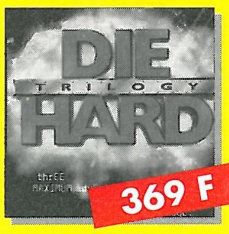
SCORE GAMES V.P.C
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
01 53 320 320

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO EN FRANCE !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

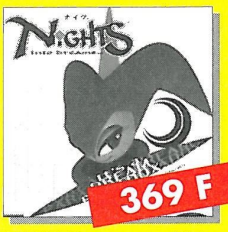
30 A 80 % MOINS CHER


369 F
TUNNEL B1 SAT

369 F
TOMB RAIDER SAT



369 F
DIE HARD TRILOGY SAT



369 F
NIGHTS SAT

PRIX EN BAISSE !

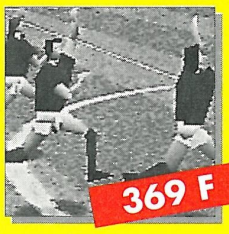
1490F

259 F
VIRTUA FIGHTER GG

369 F
DAYTONA 2 SAT.

369 F
VIRTUA COP 2 SAT.

349 F
DESTRUCTION DERBY SAT


369 F
WORLD WIDE SOCCER SAT.

349 F
DOOM SAT.

MASTER/GAME GEAR

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
BATMAN FOREVER	99
BUGS BUNNY	279
DR. ROBOTNIK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	169
NHL 96	299
REN & STIMPY	99
ROI LION (LE)	299
SCHTROUMPFS 2	269
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	299
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
CHAKAN	99
DONALD DUCK	139
FORMULA 1	139
GAME PACK 4 EN 1	139
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	139
STAR WARS	139
JEUX MASTER SYSTEM NEUFS	
AGASSI TENNIS	99
DESERT SPEEDSTRAP	199
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC SPINBALL	249
JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASION	
DOUBLE DRAGON	79
SECRET COMMAND	59
SPEEDBALL	79
THUNDER BLADE	79
VIGILANTE	79

32X/MEGA-CD

ADAPTATEUR 32X OCCASION	499
JEUX 32 X NEUFS	
FIFA 96	299
KNUCKLES CHAOTIX	299
KOLIBRI	299
MORTAL KOMBAT 2	99
NBA JAM T.E	99
VIRTUA FIGHTER	299
JEUX 32 X D'OCCASION	
GOLF 36 GREAT HOLES	199
METAL HEAD	199
MORTAL KOMBAT 2	79
MOTOCROSS 32 X SS BOITE	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	499
BATMAN RETURNS	99
DUNE	199
FATAL FURY SPECIAL	249
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
NIGHT TRAP (VF)	199
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE	299
THEME PARK	299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
DRAGON'S LAIR	269
ECCO THE DOLPHIN	139
FINAL FIGHT	139
GROUND ZERO TEXAS	169
JURASSIC PARK	299
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	139
NIGHT TRAP	139

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	199
SUPER PROMOTION SCORE GAMES !	
MEGADRIVE 1 + 10F = 1 JEU D'OCCASE GRATUIT	
NOUVEAUTES MEGADRIVE !	
BUGS BUNNY	399
DISNEY COLLECTION	199
FIFA 97	299
INTER.SUPERSTAR SOCCER DELUXE	329
NBA 97	299
MADDEN 97	299
POCAHONTAS	399
PINOCCHIO	399
SCHTROUMPFS 2	399
SONIC 3D	399
SOLEIL	99
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
WORMS	399
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
BUGS BUNNY	399
COMIX ZONE	349
CUTTHROAT ISLAND	199
DISNEY COLLECTION	249
DONALD IN MAUI MALLARD	449
DRAGON'S REVENGE	199
EARTHWORM JIM 2	299
FIFA SOCCER 96	249
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399
MARSUPILAMI	449
NHL 97	299
PHANTASY STAR 4	429
ROLO THE RESCUE	129
SHINING FORCE 2	369
TOY STORY	399
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALIEN 3	139
BATTLE SQUADRON	139
CHIKI CHIKI BOYS	139
COOL SPOT	99
CRUE BALL	139
DAVIS CUP WORLD TOUR	99
DEMOLITION MAN	139
DRAGON BALL Z	329
DRAGON'S FURY	249
FATAL FURY	149
FLASHBACK	169
J. MADDEN FOOTBALL 94	99
JUNGLE STRIKE	199
JURASSIC PARK	149
LANDSTALKER (VF)	269
LEGENDE DE THOR	299
MEGA-GAMES 1 OU 2	139
PETE SAMPRAS 96	249
PREDATOR 2	139
PRIMAL RAGE	199
SKITCHIN'	169
SONIC 2	69
SONIC SPINBALL	169
STREET FIGHTER 2	139
STREETS OF RAGE 2	199
SUPER MONACO GP	199
SUPER SKIDMARKS	299
TAZMANIA (E.FROM MARS)	139
THUNDER FORCE 3	169
TOTAL FOOTBALL	249
URBAN STRIKE	199
X MEN	199

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE	
INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN OCCASION + PAD	1190
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ATHLETE KINGS	399
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLAM ! MACHINEHEAD	349
BUBBLE BOBBLE+RAINBOW	299
BUG TOO	449
BUST A MOVE 2	299
CYBERIA	369
DARIUS GAIDEN	349
DARK SAVIOR - LANDSTALKER 2 (JAP)	449
DAYTONA USA	169
DISCWORLD	399
DRAGON BALL Z	399
EXHUMED	399
FATAL FURY 3 (JAP)	499
FATAL FURY REAL B.(JAP)	549
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS	449
GALACTIC ATTACK	399
HORDE (THE)	349
JOHNNY BAZOOKATONE	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
LOADED	399
NBA JAM TE	199
NEED FOR SPEED	369
NFL QUATERBACK 97	349
NIGHT WARRIORS VAMPIRE	369
NIGHTS + PAD ANALOGIQUE	499
OLYMPIC GAMES	349
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER DRAGON 2	399
PUZZLE BUBBLE 2X (JAP)	299
RETURN TO ZORK	399
SEGA RALLY	399
SKELETON WARRIORS	399
SPACE HULK VOTBA	369
STARFIGHTER 3000	399
STORY OF THOR 2	399
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP)	449
THEME PARK	399
ULTIMATE MK3	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
VIRTUA FIGHTER KIDS	299
WIPE OUT	349
WORMS	349
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	
BLAM ! MACHINE HEAD	279
BUGS	269
CLOCKWORK KNIGHT 2	249
CYBER SPEEDWAY	199
D'S DINING TABLE	249
DARIUS GAIDEN	249
DESTRUCTION DERBY	279
DIGITAL PINBALL	199
EURO 96	249
FATAL FURY 3 (JAP)	299
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	249
HEBEREKE' S POPOITTO	199
HI OCTANE	239
HORDE	249
JOHNNY BAZOOKATONE	199
MAGIC CARPET	269
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MORTAL KOMBAT 3	269
MYSTARIA REALMS OF LORE	269
NEED FOR SPEED	279
NFL QUATERBACK 97	279
NHL HOCKEY	249
NIGHTS (JAP)	199
OFF-WORLD INTER. EXT.	249
PANZER DRAGON 2	269
PARODIUS	249
PEBBLE BEACH GOLF	239
ROBOTICA CYBERNATION	169
SEGA RALLY	299
SHINOBI-X	199
SHOCKWAVE ASSAULT	249
SIM CITY 2000	279
SWORD SORCERY	279
THOR 2 (JAP)	199
TITAN WARS	249
TOSHINDEN REMIX	279
VICTORY BOXING	249

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

PRIX VALABLES UNIQUEMENT EN VPC !

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..

Code Postal ... Ville .

Tel Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 11/96

petites annonces

GG Mickey, Sonic II, Chuck Rock... jx à 80F. Tél. à Sylvie aux HR ou répondeur au 90 79 58 29.

Département 91

Vds câble reliant console sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 115F port compris. Tél. : 69 89 28 98.

Vds jeux MD S. & K. : 150F et Toe Jam and Earl I : 80F. Tél. à Florent après 18H au 01 64 57 83 97.

Département 92

Vds MD + pad 6 boutons + 9 jeux (Ristar, Dragon, FIFA 94, 96, Lotus...) prix : 1500F à déb. Vds GB + 3 jeux prix : 350F. Tél. au 01 46 08 31 37 à David.

Vds ou éch. FIFA 95, Roi Lion, la legende de Thor, Buls VS Blazers, Ultimate Soccer, Battle Toads, Mickey & Donald World of Illusion. Recherche Superstar Soccer Deluxe. Tél. au 46 56 66 54.

Département 93

Vds 150F Dune 2 : 125F, Populous 2 : 100F, Mega Games 1, Mega lo Mania, Road Rash 2, Davis Cup, Winter Olympics, NHL 95 + autres à -100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 Av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Vds ou éch. jx MD, MCD, 32X (Legend Thor, Dune, F1, Doom...) liste contre 1 timbre. Ecrire à TRIOUX Bruno, 1 Rue Viollet le Duc, 93200 ST DENIS.

Département 94

Vds MD 2+ 2 man. + 1 pad 6 boutons + SG Fighter + valise + 14 jeux : 2000F. Tél. au 48 53 25 33.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 29

Ach. jeux entre 150F et 200F. Tél. : 98 64 77 45 ou écrire à DUTRON Marcel, 49 rue Pic de la Mirandole, 29000 QUIMPER.

Département 60

Ach. jeux Saturn et vds jeux MD Street Fighter II et MKII. Tél. au 44 83 43 84.

Département 62

Ach. Saturn (1 ou 2 man.) avec ou sans jeux. Faire proposition au 21 64 03 46 après 18H.

CONTACT

Département 59

Ech. jx Saturn et PS Panzer D2 Loaded Euro 96, Theme Park, the Horde... Video CD Forrest gump, the Player. Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars, 59590 RAISMES, tél. 03 27 28 93 23.

Département 69

Ech. FIFA Soccer 96 contre Rayman Guardian Heroes, Whipe out, Sega Rally ou Need for Speed VF urgent. Ecrire à COUTIN Patrice, 120 Rue Montmorency, 69730 GENAY.

Département 78

Ech. Virtua Fighter 2 contre D, Myst ou Robotica. Tél. à Vincent au 30 69 87 66.

Ech. ou vds sur Saturn virtua fighter : 80F, Victory Goal : 150F, Shinobi X et Panzer Dragoon. : 170F. Tél. après 18H au 01 34 93 99 05.

Département 85

Vds Toshinden Remix : 200F ou éch. contre UMK3 ou faire proposition. Tél. au 51 38 60 21 vers 19H.

Département 94

Ech. Loaded état neuf contre Myst, D ou Sim City 2000. Tél. au 46 78 75 83 à Sandra ou écrire à S. Moutiers, 23 Rue K. Liebnecht, 94800 VILLEJUIF.

Ech. jeux Saturn Euro 96, Hang On 96, Panzer Dragon... euro, jap., usa. Tél. à Eddie au 43 24 93 85 ou écrire à GOUILLARD Eddie, 134 bd Alsace Lorraine, 94170 LE PERREUX SUR MARNE.

VENTE

Département 01

Vds Saturn + FIFA 96 + Daytona + Demos + revues récentes + sortie audio (brancher sur hi-fi) : 1900F TBE. Tél. au 74 36 76 98.

Département 12

Vds Saturn sous garantie avec 6 jx + 1 CD démo + 1 pad + 1 gun. Tél. : 65 67 06 25 ou écrire à CASTEAU Frédéric 44 Avenue des Glycines, 12850 ONET LE CHATEAU.

Vds Saturn + 10 jeux + volant arcade + Virtua Gun le tout : 2500F (ou vends aussi séparément). Ecrire à SANCHEZ Armand, les 4 Vents, av. du Languedoc, 12100 MILLAU.

Département 13

Vds Dragon Ball Z 2 jap : 300F, X-Men + Virtua Fighter 1 + NHL Allstar : 300F. Vds MD + 8 jeux (Landstalker, Thunderforce 4) prix : 650F. Tél. à Philippe au 42 05 35 18.

Vds Saturn garantie + 2 pads + 7 jeux (N45, Rally, Daytona, Theme Park, FIFA 96, Worms, NBA JAM) + mémoire externe + CD démos jouables, 6 revues récentes, TBE prix : 3500F. Tél. au (06) 07 93 34 34 vers 19H ou écrire à COPPOLA Matéo, 56 AV. Gaston Berger, 13090 AIX EN PROVENCE.

Département 17

Vds Gex : 200F. Tél. : 46 83 31 62. Écrire à MENARD Benjamin, 2 Chemin des Vallées, 17620 ST AGNANT.

Département 22

Vds Saturn + 8 jeux Six tupleur, Virtua Stick, Action replay, valeur : 5400F, vendu : 2500F. Téléphoner au 96 35 06 81.

X si possible

Département 26

Vds ou éch. jeux Saturn Nights : 300F, VFI : 60F, VF2 : 150F, SF Zero : 200F, Nightwarriors : 200F, Shining W. : 200F, Wipe Out : 150F et FIFA : 130F. Vds aussi GG + 7 jeux : 350F. Tél. au 75 53 61 18 après 18H ou écrire à ARDITI Karim, Chakra, 26770 ROCHE ST SECRET BECONNE.

Département 28

Vds Saturn + 9 jeux Nights, pad Virtua cop, Gun Sega Rally... 2 pads + CD photo, le tout : 3200F. Tél. à Thierry au 37 45 82 56.

Département 35

Vds Saturn (garantie 1 an) + 2 pads + Sega Rally + NBA action (version US) + Decathlète (VAM) + adapt. universel, le tout : 2200F. Tél. : 99 96 96 01 à Manu.

Département 41

Vds Saturn état neuf + 2 pads dont 1 turbo + action replay 3 en 1 + CD photo + Virtua Fighter 2 + Night et Pad analogique, prix : 2600F. Tél. à Michel au 54 43 54 76.

X

Département 44

Vds Alien Trilogy : 200F, Panzer Dragon Zwei : 200F, Need For Speed : 200F, Virtua Cop + Gun : 275F, Fatal Fury 3 jap. : 300F. Tél. à Sébastien au 02 40 59 57 99.

Département 54

Vds Sega Rally : 200F, X-Men : 180F, Ultimate MK3 : 220F, Clockwork 1 : 75F. Tél. : 83 21 75 67 le week-end uniquement à Xavier ou écrire à RIQUET Xavier, 18 allée de la butte, Ste Genevieve, 54420 PULNOY.

Vds Saturn + 2 pads + adapt. + 7 jx VF2, Sega Rally, Thor, Nights... : 2700F. Tél. : 83 32 39 18.

Département 60

Vds jeux Saturn Myst : 230F, Bug : 200F, The D : 230F. Tél. au 44 82 27 03 après 18H.

Vds 170F pce Myst, Virtual Hydlide, Off World Extreme Int. Daytona usa, Robotica, Virtua Fighter us/jap 150F, P. Bug, Cyberia, Ghen War, Wing Arms, Chaos Control, Hang on 95. Tél. : 03 44 59 12 95.

Département 61

Vds Wipeout eur. : 250F, Sim City 2000 + guide Sim City : 300F. Tél. à Franck au 33 83 74 20.

Département 67

Vds Saturn blanche + adapt. + 2 man. + 10 jx dont Myst, D, Sega Rally, Congo, Shockwave Assault, Robotica, Panzer Dragoon, Battlemonsters... le tout : 2200F. Tél. à Stef au 88 36 84 94.

Département 69

Vds sur Saturn Myst + VF + Daytona + V. Goal + NHL + Robotica : 1000F (lot : cadeau) si possible dans région 69-01-42-38... Tél. au 72 27 16 10.

Département 72

Vds Virtua Fighter 2 : 270F, Wipout et Mystaria : 250F l'un, Peeble Beach Golf, Firestorm : 220F l'unité frais de port compris ou éch. contre un contre Need for Speed. Téléphoner à Mickael au 33 28 84 20.

Département 75

Vds ou éch. jeux Saturn Daytona USA : 100F, Virtua Cop, Rayman : 200F, Sega Rallye, Guardian Heroes, Magic Carpet : 250F. Tél. au 43 42 98 13.

Département 76

Vds Panzer, F1, Virtua Fighter, Wrestlemania, Mangon GP 96 : 180F le jeu, recherche Story of Thor 2 et Need for Speed. Tél. au 35 63 33 46.

Département 78

Vds FIFA : 250F pièce ou éch. contre Thor, Nights, X-Men, Alien Tril., Wipeout ou PDZ. Vds VF2 et Sega Rally : 300F pièce. Tél. au 30 95 39 49.

Vds sur Saturn Daytona : 150F. Tél. à Jérémie le week-end au 30 90 28 99.

Département 79

Vds Panzer Dragoon Zwei : 280F, Virtua Fighter 2 : 280F frais de port compris. Téléphoner à Pierre-André au 49 96 29 99.

Département 84

Vds sur Saturn Victory Goal : 150F, Virtua Fighter Remix : 150F ou le tout : 250F. Téléphoner à Germain au 90 46 91 99.

Département 91

Vds Saturn encore sous garantie 10 mois + action replay + 2 pad + 4 jeux (Shinobi, Mystaria, PZ Dragon 2, Decathlète pour 2000F. Téléphoner après 19H au 64 48 14 93.

Département 93

Vds Virtua Cop + Gun : 350F ou échange contre Alien Trilogy. Vds Firestorm : 260F, Virtua Fighter 2 : 260F. Téléphoner à GROUSSET Stéphane au 48 02 02 94 ou 45 28 73 06.

Département 94

Vds Saturn avec 6 jeux : 2500F. Tél. au 48 85 27 84 ou écrire à DIEU Fabrice, 43 av. du General Leclerc, 94100 ST MAUR DES FOSSES.

Vds jeux Saturn Daytona usa : 130F et Euro 96 : 220F les 2 jeux pour 300F. Tél. à Fred après 19H ou laisser message au 47 18 61 36.

Belgique

Vds ou éch. Wipeout, la Horde, Gu. Eroes : 250F, Daytona, Panzer Dragon : 150F et 200F contre Sega Rally, VF2... Ecrire à MORREALE Ludovic, rue du parc 6, 7080 LA BOUVERIE, BELGIQUE, tél. : 19 32 65 66 03 20.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) • ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 54

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

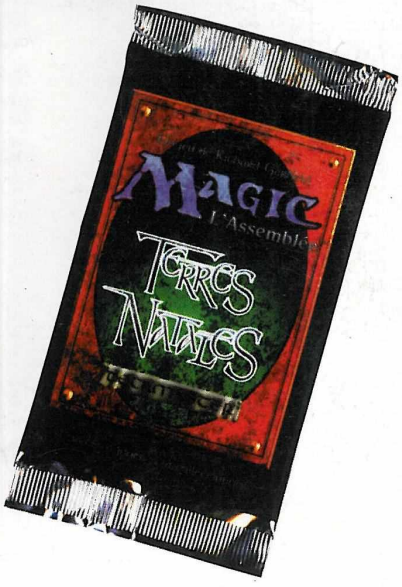
PLEIN LA VUE

Ce mois-ci, PLAYMAG

+

1 Booster

TERRES NATALES



avec 8 cartes Magic

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

nouveau

SEGA SATURN

spécial saturn

hors série MEGA force

tout ce que vous devez savoir sur saturn

SEGA SATURN

1 CD sega saturn en cadeau

avec 6 démos

Jouez avec : Loaded, Keio, NFL Powerplay' 96, Alien Trilogy.

chez votre marchand de journaux - 49 F